Журнал для настоящих компьютерных игроков

Рекламно-издательская группа «Фантазия»

MegaGame

3 2001
http://www.gamecenter.ru

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

Корсары:
Проклятье дальних морей



Parkan
Железная стратегия

Upgrade
Замените компьютер по частям

PREVIEW
- Tribes 2
- Gangsters 2
- Project Eden
- Ace of Angels

и другие игры...

Более **120** игр в номере

America
SimCoaster
Gunlok
Подарочек
и еще несколько игр

Oni



Project IGI


ISSN 1560-988X
9 771560 988015

MegaHit: Oni · Project IGI Solution: Корсары: Проклятье дальних морей · Parkan. Железная стратегия
Preview: Tribes 2 · Gangsters 2 · Project Eden · Ace of Angels Review: America · SimCoaster · Gunlok · Подарочек
MegaGame №3 2001

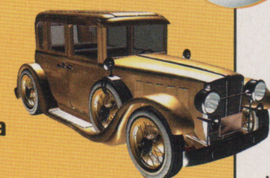
Mega GAME
Номер 3 (27)
2001

СОДЕРЖАНИЕ













Пришло к нам в редакцию письмо

Здравствуйте, дорогая редакция!

Очень мне нравится ваш журнал. Красивый очень, толстый, про игрушки. Очень хорошие статьи, например, Святослава Торика, он вообще, по-моему, восходящая звезда отечественной игровой журналистики. Очень полезные материалы вы публикуете в рубрике Mission Possible, хотелось бы их побольше. Но вот единственное, чего мне не хватает в вашем журнале, так это нормальных вступилов и колонки редакции! Что ни номер — то бред какой-то. То Тургенев к вам явится, то Гагарин с Толстым, то вообще не поймешь кто. К вашему сведению, Тургенев умер давно и Гагарин тоже, а Толстой — тем более. И нечего писать про них в колонке редакции. Лучше пишите, как все журналы — о наступлении весны, о тенденциях на игровом рынке, о ваших планах на будущее! Тогда вообще вам равных не будет!

Спасибо,

Таня, 13 лет, г. Северодвинск

Скажем по секрету: вступилова нам пишет сам Святослав Торик, только переодетый и в рыжем парике. Но просьбу Вашу мы рассмотрели на редакционном собрании и пришли к выводу: действительно, ерунда какая-то получается! Народ требует солюшна, а мы ему — «заходит тут к нам на днях Тургенев с бутылкой рому...». Неверно это!

Посему в этой колонке редакции будет солюшн. Из-за недостатка места солюшн будет краток. Итак:

Arkanoid II: Revenge of DoH
Издатель: Novalogic
Разработчик: Chuck Romberger
Жанр: квест
http://www.novalogic.com

Вправо, вправо, вправо, влево, влево, влево, вправо, вправо, вправо, вправо, влево, влево, влево, влево, вправо, все равно, все равно, вправо, влево, вправо, вправо, влево, влево, вправо, вправо, вправо, вправо, влево, вправо, вправо, влево, вправо.

До новых встреч!

Редакция

Список игр, упоминаемых в номере

Издательский дом «Фантазия»

Шеф-редактор **Владимир Зайковский** zaikov@subnet.ru
Директор по производству **Марианна Ким** kimm@subnet.ru
Директор по рекламе и маркетингу **Людмила Орлова** lorlova@subnet.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Главный редактор **Дмитрий Резников** dr@gamecenter.ru
Заместитель главного редактора **Алексей Котко** kotko@gamecenter.ru
Выпускающий редактор **Петр Курков** corvus@submarine.ru
Ответственные редакторы **Петр Давыдов** pdavydov@gamecenter.ru
Николай Панков lijnik@gamecenter.ru
Николай Скоков nick@subnet.ru

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Руководитель **Сергей Котов**
Татьяна Аверьянова
Ольга Дмитровская
Людмила Колобова
Людмила Коломийцева
Ольга Курсалова
Наталья Савельева
Ирина Рощина

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА

Лейла Беншуша
Сергей Барабанщиков
Александр Горбачев
Павел Кондратович
Андрей Маркин
Валентин Молодов
Сергей Радионов
Николай Талдыкин
Сергей Тимонов (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**
Производственный отдел **Екатерина Мельникова**
Предпечатная подготовка **Игорь Новиков**
Репроцентр РА «Фантазия»

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Оптовая продажа **Александр Придачин** apridachin@submarine.ru
Любовь Болдырева (095) 273 6560

Отдел подписки **Алексей Грязнов** (095) 273 6560

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ

тел.: 232 0340, 232 0341, 232 0331

адрес редакции **Москва, Рязанский пр-т, 8А, бизнес-центр «Рязанский»**
для писем **111024, Москва, а/я 101**
секретариат **тел./факс: 232 0340, 232 0341, 232 0331**

Учредитель **ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»**

Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**
АЛМАЗ ПРЕСС
тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года.

Реклама в номере



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

Демоверсии

Читать обзоры — хорошо, но лучше поиграть. В разделе **ДЕМО** — демоверсии игр, описываемых в номере.

- Resurrection
- Grouch
- Fallout Tactics
- Luna: Moon Colony Simulator
- Micro-Flight
- Stunt GP
- Quaterion
- Parkan: «Железная стратегия»






Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

Diablo II	1.05b
Deer Hunter	v1.1b
No One Lives Forever	upd#2b
SWAT3	v1.7
Sudden Strike	v1.2
Carmageddon: TDR 2000	update
Jagged Alliance 2:UB	v1.01
NHL 2001	v1.03
Homeworld: Cataclysm	v1.0.0.1

CHEATS

Полезные программы

Различные бесплатные программы, от аудиоплееров до Web-браузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, их много, и это хорошо.

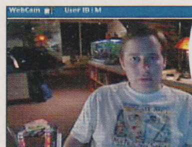
- WinGate v4.1
- Winproxy v3.0
- WithGate v1.12
- AllAboard v2.2
- SyGate v3.1
- PPPShar Lite v1.2b
- Virt Gateway Server 4.2



Видеосалон

Разработчики знают: красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и услаждайте свою душу! В разделе **ВИДЕО** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.

- Majestic
- Pool of Radiance
- Shadowbane





Анкета

Заполните, пожалуйста, нашу электронную анкету и вышлите ее в редакцию! Вы можете сохранить заполненную анкету и переслать ее как вложение в e-mail, а также распечатать и отослать по факсу или почтой. А мы обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы.

Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 98

30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ



Здравствуйте, дорогие читатели! И вновь продолжается бой! Отовсюду наступают Красные Шапочки, выкрикивая на ходу Yahoo вместо «Ура!» и стреляя в небо пластилиновыми пулями. Волка на них нет! Того самого, что в сказке съел Красную Шапочку, а вместе с ней и бабушку, правда, потом у него были проблемы с желудком. Но это все в сказке, а на линии огня совсем не то. Серый зверюга мудро рассудил, что бабки — это круто, особенно зеленые, а потому бабушку есть нельзя. Поэтому бабушка его сама съела — она голодала, так как уже давно не работала и, когда к ней явился волк, перегрызла ему шею в области третьего позвонка. И съела вместе с зубами. Своими. Потому Красных Шапочек много наплодилось, и выбегают они из дверей, и палят во все, что движется, пластилиновыми пулями, как уже было отмечено выше...

Раздел «30 дней на линии огня» посвящен новостям, которые произошли в компьютерно-игровой индустрии в отчетный период, равный по продолжительности календарному месяцу. Разработчики и издатели игрушек делятся информацией по текущим проектам, анонсируют новые игры, публикуют скриншоты и покупают акции. Мы всю эту информацию тщательно отлавливаем, приводим в надлежащий вид согласно требованиям русского языка и публикуем. Но! Данный раздел не имеет никакого отношения к цифре 30, которая в свою очередь никак не относится к количеству дней в календарном месяце, не равному, как известно, в подавляющем большинстве случаев 30. Линии прямые, равно как и кривые, к новостям от издателей и разработчиков компьютерных игр никак не привязаны, что очевидно. Про огонь мы вообще ничего не знаем, поэтому некорректно говорить о его связи с миром игрушек, хотя в этом случае все может быть. Тем не менее раздел называется «30 дней на линии огня», и поделать с этим ничего нельзя. И пишем мы здесь новости про игры, и ничего кроме новостей про игры. И все было бы хорошо, если бы Красные Шапочки так сильно не доставали...

ФЕВРАЛЬ

1 Компания Blizzard сообщила, что в игре Warcraft III: The Reign of Chaos будет четыре играбельные расы: Humans, Orcs, Night Elves и Undead.

2 Shiny Entertainment провела конкурс дизайна карт для своей стратегической игры Sacrifice.

3 TalonSoft объявила, что будет издавать три игрушки: Merchant Prince II, Star Leader и GI Combat.

4 Компания Monolith выпустила мультиплеерный патч для игры No One Lives Forever. Качайте его с официального сайта: http://www.noonelivesforever.com.

5 Компания Electronic Arts открыла сайт игрушки Majestic, и вот его адрес: http://majestic.ea.com/.

6 В этот день легендарная компания Blizzard отметила свой десятый день рождения. Поздравляем с юбилеем!

7 Вышли новые миссии для стратегической игры Sudden Strike. Приятно то, что они абсолютно бесплатны, и получить их можно здесь: http://www.fileplanet.com/index.asp?file=55534.

8 Стало известно, что разработчик Shiny Entertaiment и издатель Interplay купили права на создание игры по фильму The Matrix («Матрица»).

9 Компания Wilco Publishing объявила о том, что очередной add-on к игрушке Microsoft Flight Simulator 2000, который называется Airport 2000 Volume 3, выйдет уже в марте этого года.

10 Производитель игровой периферии Logitech намерен купить фирму Labtec, которая делает разное звуковое оборудование. Сумма сделки — $125 млн.

11 Компания Bioware на официальном сайте проекта Neverwinter Nights (www.neverwinternights.com) выложила информацию, сообщающую о состоянии дел в разработке этой игры.

12 Стало известно, что долгожданная и неоднократно задержанная игра Black and White выйдет на неделе, которая начинается 23 апреля.

13 Infogrames анонсировала официальный add-on к игре Grand Prix 3, который будет называться Grand Prix 3 2000 и добавит в симулятор «Формулы-1» детали сезона-2000.

14 Разработчик Ensemble Studios (www.ensemblestudios.com) выпустил новую карту для игры Age of Empires II: The Conquerors Expansion.

15 Появилась информация, что в игре Z: Steel Soldiers видеоролики будут полностью рисованными, сделанными в стиле комиксов.

16 Один из разработчиков игры Age of Empires Brian Sullivan организовал собственную игроделательную контору, которая называется Iron Lore Entertainment.

17 Специально для фанатов серии Myst компания The Learning Co (http://www.learningco.co.uk/myst) открыла почтовую рассылку новостей по игре Myst III: Excile.

18 После покупки лицензии на создание игры по фильму «Матрица» фирма Shiny Entertainment приступила к поиску опытной команды разработчиков, которая смогла бы потянуть этот проект.

19 Компания Verant анонсировала две расы (Wookies и Humans), которые будут представлены в онлайновой игре Star Wars Galaxies.

20 В начале февраля открылся сайт игры Project Eden (http://www.projectedengame.com/), а в этот день стали известны сроки выхода — май этого года.

21 На сайте компании TalonSoft (www.talonsoft.com) появился видеоролик из игры Mafia, а сама игра выйдет во втором квартале 2001 года.

22 Interplay объявила о своем намерении ворваться на рынок онлайновых ролевых игр. Для этого будут использованы ресурсы разработчика Black Isle Studios.

23 В День защитника отечества поздравляем всех виртуальных спасателей человечества от нашествия представителей инопланетных цивилизаций, а также военных.

24 Фирма Eidos Interactive выпустила патч для игры Championship Manager 00/01, который можно скачать с сайта www.sigames.com.

25 В этот день нами ожидался релиз игрушки Commandos 2 от компании Eidos Interactive.

26 Нам стало известно, что автор сценария сериала Star Trek некий Fontana в данный момент работает над игрой Star Trek: Bridge Commander от компании Activision.

27 В конце месяца должен был выйти симулятор гонок на внедорожниках 4×4 Trophy от компании Interplay.

28 Последний день зимы не принес нам ничего нового за исключением предвкушения громких релизов, запланированных на 1 марта.

Short News

• Westwood Studios выпустила три новые карты к игре Command and Conquer: Red Alert 2, которые можно скачать отсюда: ftp://ftp.westwood.com/pub/redalert2/freemaps/RA2MAPPACK3.EXE.

• Компания Bioware обновила FAQ по RPG Neverwinter Nights (http://www.neverwinternights.com/about.html), где в числе прочей информации указано, что в игре будет возможность сыграть за Бога (или Dungeon Master'a).

• Стало известно, что компания Electronic Arts планирует выпустить еще один expansion к мегахитовой игре The Sims, который будет называться The Sims House Party Expansion Pack и выйдет весной этого года.

• Игра The Moon Project, которая является сиквелом к хитовой в прошлом



стратегии Earth 2150, обрела собственный сайт во Всемирной сети. И вот его адрес: http://www.earth2150.com/.

• Мир игры Runescape (http://www.runescape.com/) — онлайновой RPG, для которой нужен только выход в Internet и браузер,— был изменен разработчиками. В результате этого появился новый город и глобальный квест.

• Дизайнер Сид Мейер объявил о приостановке всех разработок игры про динозавров, о которой мы неоднократно сообщали. Причина следующая: разработчики, проработав больше года над игрушкой, выяснили, что игра у них получается не того жанра, который они запланировали, а совершенно другого.

• Компания Codemasters готовит к релизу тактический симулятор Operation Flashpoint, где игрокам будет предоставлена возможность ездить в машинках, летать на самолетах и командовать группами мужиков. Релиз намечен на II квартал.



Новая игра от создателей EverQuest





Создатели самой популярной онлайновой игры EverQuest уже приступили к производству своего следующего продукта — игрового мира PlanetSide. Это будет глобальный action с примесью почти всех существующих жанров. Каждый игрок в онлайновом мире станет наемником и присоединится к одной из четырех специализированных корпораций, чтобы продвинуться по служебной лестнице, со временем заполучить самые современные технологии, заслужить почет и уважение и, конечно, вынести всех врагов. Боевая составляющая игры поделена на две части — рукопашная, или разборки один на один, и боевые действия с использованием механических приспособлений, таких как боевые роботы и напичканные вооружением машинки в стиле багги. Разработчики игры уверены, что в онлайновом мире PlanetSide найдется место и для поклонников командной игры, делающих ставку на продуктивное взаимодействие группы людей, и для маньяков-одиночек, предпочитающих доверять только себе. Размеры мира PlanetSide, как утверждают создатели, значительно превосходят не только все существующие игровые миры, но и воображение. Здесь будут наличествовать все температурные режимы и климатические пояса. Четыре корпорации, функционирующие в игре, помогут жителям мира PlanetSide найти работу, продвинуться по служебной лестнице, провести исследования и получить технологии и, конечно, вооружиться до зубов.

Релиз игрушки PlanetSide пока намечен на третий квартал 2001 года. MG





Статистика знает все!





Компания NetValue опубликовала интересные данные относительно геймеров, играющих в онлайновые игры во Всемирной сети. Сравнивались статистические показатели двух частей света, разделенных океаном. Оказывается, любой европейский геймер, выбранный по случайному принципу, скорее всего, окажется доблестным представителем мужского пола. В среднем по Европе в онлайновые игрушки играют 80% мужчин, то есть из пяти случайно выбранных геймеров в среднем один — женщина. В лучшем случае — два. В Германии, где присутствие геймеров слабого пола наибольшее, из всех онлайновых игроков женщины составляют 32%. В Штатах этот же показатель равен в среднем 46%, то есть из пяти геймеров женщинами в среднем оказываются 2,3 человека. Тщательно исследовав Европу и США по половым различиям, компания NetValue на этом не успокоилась и проанализировала также возраст игроков. Оказалось, что подавляющее большинство европейских игроков еще не достигли 24 лет, в то время как в Северной Америке люди, играющие в онлайновые игры, в большинстве своем уже отметили 35-й день рождения, но 49 лет еще не достигли. MG

Компьютерных теток станет больше!



Компания Infogrames сообщила новость, которая наверняка порадует геймеров нашей Родины. Скоро в мире компьютерных игр станет на одну тетку больше, так как компания Infogrames анонсировала игрушку по телесериалу La Femme Nikita, которая появится в продаже уже осенью этого года. По этому вопросу недавно было достигнуто соглашение с Warner Brothers, и получены все необходимые лицензии. Согласно сценарию фильма и игры, известному каждому любителю сериалов, некая женщина с мужским именем Никита была осуждена на пожизненное заключение, но мера наказания была заменена на вечную службу в каком-то секретном антитеррористическом подразделении. Таким образом преступная и брутальная тетка получила в свое распоряжение огнестрельное оружие и вовсю начала бороться с террористами. Был у нее еще наставник Майкл — высоконравственная личность и положительный персонаж, он всячески обучал и натаскивал Никиту. В игре можно будет сыграть как за Майкла, так и за Никиту, чтобы предотвратить теракты и всех убить в одной из шести миссий. Как заявляют разработчики, чтобы добиться успеха, совершенно необходимо использовать специальные навыки каждого персонажа. MG





Short News

- Компания Shrapnel Games заключила издательское соглашение с фирмой Joe's Games относительно игрушки Air Command 3.0, которая должна уйти в золото в конце марта. Появления в продаже можно ожидать в начале апреля.
- Графический движок LithTech, использованный в игре No One Lives Forever, скоро станет еще круче. Создатели говорят, что отныне планируется вносить в технологию LithTech изменения/улучшения каждые три месяца.
- Новое release schedule от компании Infogrames содержит информацию относительно нескольких игр. Разрабатывается набор дополнительных миссий к игре Desperados, который появится в начале 2002 года. Шутер от первого лица Unreal 2 выйдет приблизительно в это же время, а для игрушек Monopoly Tycoon и Sid Meier Civilization III пока не установлено даже приблизительных дат релиза.

Short News

- Во II квартале этого года должна выйти игра Evil Dead: Hail to the King,



которая создается по одноименной серии фильмов.

- Сайт www.ea.com, превратившийся в последнее время в центр онлайновых игр, заключил лицензионное соглашение с National Football League (NFL). Отныне Electronic Arts сможет использовать всю официальную атрибутику NFL.
- Компания Sony совместно с сайтом онлайновых аукционов eBay решила прекратить свободную продажу персонажей и вещей из игры EverQuest. С торгов было снято более 4000 лотов.
- Activision подписала соглашение с компанией-разработчиком Mucky Foot, согласно которому будут профинансировалы разработки сиквела игры Blade.
- Стало известно, что компания Electronic Arts будет издавать игру Battlefield 1942 жанра 3D-action от разработчика Digital Illusions.

TalonSoft создает революционный графический движок



Нам стало известно, что в стенах компании TalonSoft уже достаточно продолжительное время создается новый революционный 3D-движок Ascension, который в скором времени будет использован в разных стратегиях и воргеймах. Судя по названию, движок будет как нельзя более крут, да и разработчики говорят то же самое. Насколько это соответствует действительности, мы узнаем совсем скоро, когда выйдут игры GI Combat и Star Leader, использующие новую технологию.

GI Combat — стратегия реального времени, действия которой происходят во Вторую мировую войну. Создатели обещают полную трехмерность, которая не только повысит уровень графики, но и существенно скажется на геймплее. Каким образом это произойдет, пока никто не знает, но представители TalonSoft планируют поделиться этой информацией в ближайшем будущем.

Star Leader — еще одна RTS, правда, на сей раз с сюжетом, не привязанным к истории. Вам придется сыграть за лидера небольшого, но очень могучего элитного подразделения, которое только и занимается тем, что спасает человечество от нападок космических пришельцев. Одна из основных составляющих Star Leader — набор и обучение солдат, каждый из которых имеет свои возможности и характеристики. В игре будет 20 миссий.

Star Leader и GI Combat выйдут осенью этого года. Более конкретных сроков пока, к сожалению, не обозначено. MG







Short News

• Rage открыла Web-сайт игрушки Hostile Waters: Antaeus Risng (http://www.antaeusrising.com/),



которая представляет собой стратегию реального времени с элементами 3D-шутера. Релиз пока намечен на весну этого года.

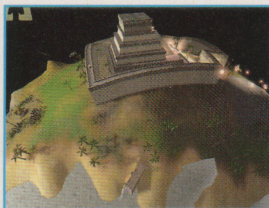
• Компания Ensemble Studios выпустила небольшое дополнение к игре Age Of Empires II, которое позволяет генерировать случайные уровни с определенными пейзажами, заданным количеством ресурсов и войск. Новый add-on под названием Unknown можно получить здесь: http://www.ensemblestudios.com/aoeiix/docs/rms11.shtml.

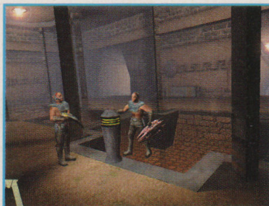
• Фирма Verant Interactive планирует кардинально переработать игровой мир EverQuest и привести его в соответствие с требованиями фанатов. Об этом много говорилось на форуме EverQuest. Если вам это интересно, обязательно посетите форум.

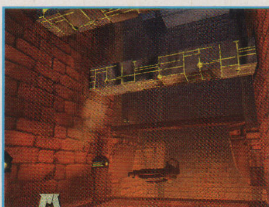
• В прошлом году продажи компьютерных игр на территории США снизились на 5%, в то время как в Великобритании аналогичный показатель возрос на 16%.

Атлантика от третьего лица

Образовалась новая студия разработчиков Lonely Cat Games и почти сразу же анонсировала свой первый проект — игру Atlantica. Костяк команды составили бывшие создатели игрушки Hidden & Dungerous, которые в новой игре собираются использовать старый движок из той же H&D. Atlantica станет еще одним шутером от первого лица с огромным количеством локаций и продуманным сюжетом. Игра пока находится на очень ранних стадиях разработки, поэтому о ней практически ничего не известно, за исключением одной уникальной фичи — сферичности игрового мира, представляющего собой аналог планеты Земля, изрядно уменьшенной в размерах. Идея эта, может, и не очень новая, но, безусловно, оригинальная, хорошо бы, опытные разработчики ее не испортили. Также известно, что, как и в любом шутере от первого лица, в Atlantica будет мультиплеер, поддерживающий традиционный deathmatch, командный deathmatch и режим Capture the Flag. MG



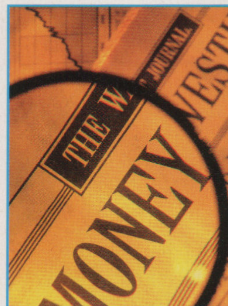








Ubi Soft купила создателей The Settlers



В середине февраля разработчик и издатель компьютерных игр Ubi Soft сделал сенсационное заявление о приобретении одной из самых успешных игроделательных компаний — немецкой фирмы Blue Byte. На счету последней создание и распространение двух легендарных игровых серий The Settlers и Battle Isle. Третья часть «Сеттлеров» особенно удалась — по всему миру было распродано почти три миллиона копий, из них более 700 тыс. только в Германии. Игра The Settlers IV должна была выйти 15 февраля, и на нее, еще до официального релиза, было сделано огромное количество оплаченных предварительных заказов. Серия Battle Isle также некогда пользовалась огромной популярностью и даже, несмотря на критику относительно новой Battle Isle IV, исправно продолжает приносить ее создателям прибыль.

Фирма Ubi Soft, потратившая немалые деньги на Blue Byte, полна надежд. Как сообщают официальные лица из Ubi Soft, приобретение сделано с целью перенести серии The Settlers и Battle Isle на игровые консоли нового поколения PlayStation 2 и GameCube. MG

Short News

• Фирма Vulcan проапдейтила сайт (http://www.valhalla-online.co.uk/) игры Valhalla — готовящейся трехмерной адвенчюре, которая является римейком одноименной игрушки 1996 года. На сайте появилась информация о разных игровых локациях.

• Появилась информация о том, что 23 марта должна выйти игрушка Art of Magic, которую выпускает Virgin Interactive. Игра заявлена как трехмерный квест, но, похоже, здесь не обойдется без элементов RPG и Action.

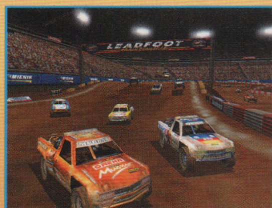


Роботы на арене

Short News

• Вышел новый видеоролик из игры Warcraft III. В отличие от предыдущего, где был рисованный мультик, новый ролик показывает игровой трехмерный движок. Скачать файл можно отсюда: http://www.blizzard.com/war3/preview.shtml.

• Компания Take Two явно питает симпатию к симуляторам внедорож-



ных гонок. Недавно вышла игрушка 4×4 Evolution, а на II квартал уже запланирован релиз следующей игры этого жанра — Leadfoot.

• В очередной раз обновился FAQ по онлайновой игре StarWars Galaxies. Свежий вариант сего документа можно почитать здесь: http://boards.station.sony.com/ubb/starwars/Forum3/HTML/002883.html.

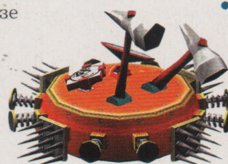


Фирма WizardWorks анонсировала игру Robot Arena, которая объединит в себе стратегические элементы с драками. Игрушка проста, но оригинальна — нужно строить боевых роботов, учитывая их бойцовские характеристики, дизайн и внешний вид, после чего посылать получившуюся груду железа на боевую арену. Там одновременно появляются другие участники, созданные компьютерным AI (в сингле) или вашими сетевыми соперниками, если речь идет о мультиплеере. Не так давно по Сети ходили слухи, что драки в Robot Arena будут пошаговыми, то есть необходимо определить действия робота до начала схватки, а потом сидеть и наслаждаться тем, как ваша боевая машина порубит в капусту всех конкурентов. В последнем пресс-релизе эта информация не подтверждается, но и не опровергается, поэтому возможно все так и будет. Разрабатывает игру компания Gabriel Interactive, а релиз намечен на март этого года. В игре Robot Arena будет:



- Интерактивная лаборатория по проектированию и созданию роботов.
- Огромное количество предопределенных компонентов, из которых нужно собирать боевые машины.
- Много оружия. В том числе бензопилы, топоры, молоты и проч.
- Эффекты дня и ночи.
- В сетевой игре поддержка режима «зрителя» для четырех игроков.
- И самое главное — разработчики добавили в игру возможность импортировать в нее детали и оружие, нарисованные в программе 3D Max. MG







Galactic Civilizations на PC!





В середине 90-х годов, если помните, имело место могучее противостояние двух операционных систем Windows 95 и OS/2 3.0 Warp. Геймеры в то время не остались в стороне от этого небольшого конфликта и частично примкнули к IBM с ее OS/2. Зачем они это сделали — не вполне понятно, так как эта во всех отношениях достойная система поддерживала игры весьма чахло. Была там, правда, одна игрушка, которая из-за своей единственности пользовалась безраздельным уважением и признательностью. Называлась она Galactic Civilizations и представляла собой весьма средненькую, даже по тогдашним меркам, космическую стратегию. Тем не менее игрушка была во всех отношениях культовой, и многие игроки со стажем до сих пор по ней вздыхают. Они, наверное, очень обрадуются, узнав, что компания Stardock вновь анонсировала игру Galactic Civilizations, на этот раз для PC. Это будет пошаговая стратегия, в которой людской цивилизации предстоит осуществить масштабную космическую экспансию. Размеры галактики варьируются от «крошечной» до «гигантской», средства захвата новых планет не ограничиваются банальным разгромом представителей инопланетных рас — есть также дипломатия и экономические рычаги давления, а также деньги. Последнее — самое верное. Разработчики в данный момент не устают нахваливать политическую и экономическую составляющие геймплея. Вроде боевые действия не будут сильно оригинальными, зато политика и экономика Galactic Civilizations привнесет в жанр TBS много нового. В момент сдачи номера на сайте разработчиков проводится бета-тестирование онлайновой версии игрушки. Если вам интересно, обязательно зайдите, может, еще успеете. Официальный релиз коробочной версии еще не скоро — создатели хотят успеть до конца года, но нет никаких гарантий, что это у них получится. MG



Short News

• В одном из файлов игры B-17: Flying Fortress были обнаружены Web-ссылки на большое количество сайтов «для взрослых», что вызвало бурное негодование среди консервативно настроенных геймеров. Разработчик Wayward Studios ограничился сообщением, что линки попали в финальный релиз совершенно случайно. Дескать, глюк программы-компилятора, которая «вытащила» ссылки из удаленных файлов.

• Sega решила прекратить производство приставки Dreamcast из-за систематических убытков, которые связаны с этой деятельностью. Конвейер остановится в конце марта.

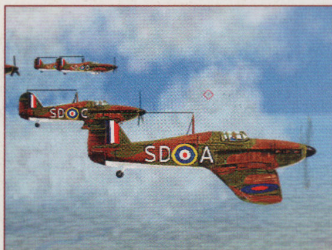
• Компания Activision открыла официальный сайт игрушки Star Trek: Away Team. Теперь за информацией



по игре сюда ходите: http://www.stawayteam.com/.

А у нас...

В феврале к нам пришли настоящие январские морозы, и выпал снег! Это сильно отразилось на деятельности отечественных издателей и разработчиков, активность которых, согласно законам физики, упала практически до нулевой отметки.





Компания «Бука» в середине февраля выпустила две локализованные игры. 12 февраля в продажу поступила «Руна» — отечественный вариант игрушки Rune. Это 3D-action, действия которого происходят в мрачном мире викингов, холодной природы и жестоких нравов. Придется много махать мечом и разбивать вражеские головы направо и налево. Имеются даже элементы RPG,



правда, в крайне незначительном количестве. Стоит отметить, что «Бука» немного приподзнилась с релизом, — англоязычная версия от Take 2 Interactive вышла уже давно, и все, кто хотел ознакомиться с игрой «Руна», это уже сделали.

Вторая игра не является локализацией, зато является... Догадайтесь чем? Правильно, еще одним рисованным квестом под названием «Агент». И, как всегда, у рисованных квестов имеется сюжет. В небольшом курортном городе, при странных обстоятельствах, пропал криминальный авторитет. Казалось бы, ну пропал, туда и дорога, так нет же — как может курортный город обходиться без авторитетов? Все выжившее (после криминальных разборок) население сильно забеспокоилось, и зачем-то пригласило агента спецслужб для расследования этого досадного инцидента. Вы и влезете в шкуру секретного агента. Далее про эту игру рассказывать бессмысленно, так как про квесты от «Буки» сказано предостаточно и целиком и полностью подходит для «Агента». Можно разве что в очередной раз отметить щадящие системные требования.

В марте «Бука» планирует выпустить игрушку «Орда-2», о которой пока ничего неизвестно, за исключением того, что она станет продолжением игры «Орда».



Фирма Nival анонсировала большое количество локализованных игр, которые должны увидеть свет в ближайшем будущем. Одна из этих игр — Ford Racing, русское название которой звучит как «Ford чемпионат». Несколько запоздалая локализация более чем посредственной игры, но Nival, судя по всему, надеется продать и ее.



Еще будет локализованный вариант игры Battle of Britain, которая в русском вольном переводе именуется «Битва за Британию». Это весьма добротный авиасимулятор, действия которого происходят во Вторую мировую войну. Отрицательным моментом является также то, что на Западе Battle of Britain вышла давно.

«Посланник» является лингвистической переработкой игрушки The Ward, которая у нас



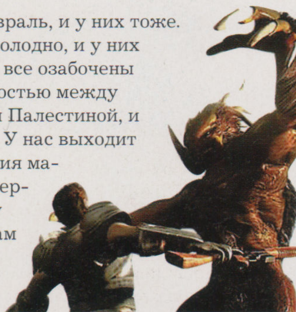
практически неизвестна. Это трехмерная адвенчура, состоящая из трех больших эпизодов. Согласно сюжету главный герой Дэвид Уокер выполнял плановый космический полет, в ходе которого наблюдал за сейсмической активностью обратной стороны Луны, как вдруг его корабль был атакован инопланетянами, которые всех убили, а Уокера захватили. Необходимо выбираться собственными силами, попутно разбираясь со злобными пришельцами.



И это не все, планируется выход игр «Некрономикон», «Пророк и убийца», «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда», «Супер Перец» и «Ролан Гаррос». В большинстве своем это разнообразные квесты, иностранные версии которых не получили у нас никакого распространения. Надеемся, что Nival'у удастся исправить это досадное упущение. Все вышеозначенные игры должны появиться в продаже в I квартале текущего года.

Это все, что происходит на российском игровом рынке. Наверное, к весне игры будут все же выходить, а не только обещаться. MG

А у них...

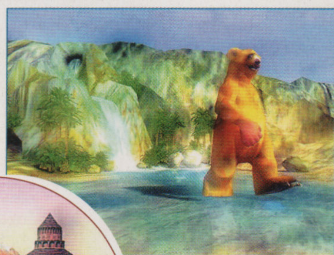


У нас февраль, и у них тоже. У нас холодно, и у них тоже. У нас все озабочены напряженностью между Израилем и Палестиной, и у них тоже. У нас выходит до безобразия мало компьютерных игр, а у них... Эх, нам бы так, как у них!



Вообще игры в начале весны будут выходить весьма ожидаемые, по большей части те, которые должны были появиться к Рождеству, но задержались по сверхобъективным причинам. Например, Black&White от Electronic Arts, про которую уже больше года регулярно появляются сообщения, что она вот-вот выйдет, и все никак. И это при том, что игра разрабатывается конторой Lionhead Studios уже больше трех лет.

Шпионская тема, имевшая прекрасную реализацию в недавней игре No One Lives Forever, по-



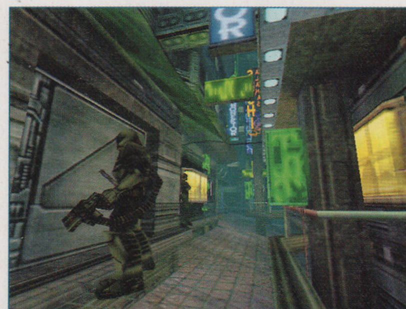
В марте должна появиться в продаже игра Anachronox. Компания Ion Storm, которая занимается разработками, анонсировала эту игру очень давно. Мы узнали про нее раньше, чем про Deus Ex, и даже раньше, чем про Daikatana. Первая уже вышла и почти забыта, вторая еще свежа в памяти — запомнилась феерическая убогость, а Anachronox все еще в процессе производства. Надеемся, что в марте игрушка все же выйдет. Хотя, честно говоря, верится с трудом.





хоже, крепко и надолго засела в умах компьютерных разработчиков — первого марта должна появиться игрушка Bond: The World Is Not Enough. Судя по всевозможным описаниям, втречающимся в Сети, геймплей будет напоминать NOLF — кое-где придется красться не привлекая внимания, а местами выходить из укрытия и рубить злых врагов с использованием всего имеющегося арсенала. К сожалению, точно не будет того специфического юмора, частично обеспечившего успех игре NOLF, которая, по сути, являлась пародией на похождения Джеймса Бонда. Из «конъюнктурных» фич Bond: The World Is Not Enough можно отметить сюжет, практически полностью повторяющий сценарии фильмов, и видеоролики, заимствованные из тех же фильмов.





Компания Activision в начале весны обещает выпустить игру Star Trek: Away Team. Создатели объединили вселенную Star Trek и жанр тактических симуляторов a la X-Com, который нынче в большом почете. Как всегда, бойцы подразделения специального назначения будут решать задачи повышенной сложности, которые не могут быть доверены кому-либо еще. Разработчики утверждают, что хоть игра и ориентирована на самый широкий круг пользователей, большое значение в ней будет иметь знание сериала Star Trek и всего, что с ним связано.





Вселенная Fallout немногим уступает по популярности Star Trek, что давно замечено разработчиками игр. Fallout Tactics — еще одна игра в мире Fallout, и еще одна в жанре тактических симуляторов с видом от третьего лица. Демоверсия игрушки, честно говоря, не оставила положительного впечатления прежде всего из-за графики, но все же подождем финального релиза. Уже сейчас можно сказать, что Fallout Tactics придется по душе всем фанатам Fallout 1/2, так как в данный момент в Сети имеется огромное количество восторженных откликов относительно демки. FT выйдет в середине марта.

Нельзя не отметить еще один ожидаемый весенний релиз — игру Myst III: Excile от компании The Learning Co. Недавно вышел римейк самого первого Myst, что всколыхнуло ностальгически настроенную общественность и заставило ожидать третий еще сильнее.

Из прочих игр, достойных упоминания, релиз которых предположительно состоится в начале весны, отметим следующие: Alone In The Dark: The New Nightmare, Duke Nukem Endangered Species, Emperor: Battle for Dune, Tribes 2 и X-Com Alliance. MG

Беседа с самогонщиками



Подробный рецепт игрового зелья

Вопросы задает Николай Барышников.
Отвечают: Андрей (КранК) Кузьмин, Генеральный директор К-Д ЛАБ, идеолог и концептуалист, Михаил (ChSnark) Пискунов, игровой дизайнер и сценарист

КранК (рулевой и впередсмотрящий команды КД) — один из наиболее известных отечественных разработчиков. Более того, это имя окружено плотной завесой различных слухов и сплетен, что, в общем-то, не удивительно. Рядовой девелопер явно не потянет разработку концепции «Вангеров» и «СамоГонок». Поэтому мы и попытались разобраться в истинной сущности главного КаДавра и его сотоварищей. В этом интервью мы постарались получить максимум ответов по текущему проекту компании — ПОШАГОВЫМ аркадным гонкам под названием «СамоГонки». Сказать, что до Кранка и его бойцов никто ничего подобного не делал,— значит не сказать ничего. Вы себе можете представить аркаду в режиме turn based? Я вот тоже не мог до определенного момента, пока не познакомился с феерическими «СамоГонками». Настоятельно рекомендую после прочтения данной статьи скачать демонстрационную версию игры (благо найти ее можно практически на любом российском игровом сервере). Также советую заглянуть на www.moonshine-runners.com.
К сожалению, про «Периметр» хитрый Кранк подробно рассказывать отказался, однако дал обещание выдать на-гора полный отчет ближе к лету. Так что ждите новую порцию сногсшибательных подробностей через некоторое время. А пока придется вам поверить мне на слово, что эта стратегия может стать новой вехой в развитии жанра RTS...



Главное в гоночном автомобиле — это крылья. Летишь себе, словно птица, в ус не дуешь... Если, конечно, какой-нибудь паразит ракету в спину не засадит.

НБ: *Привет, КД! Банальный вопрос, но, расскажите читателям, почему у вас такие интересные ники? Да и вообще, с чего это вы вдруг решили заниматься разработкой игр?*
КранК: Каждый киберныряльщик должОн иметь свой Н(ано)И(дентификационный)К(од), чтобы не затеряться в Пучине. Это раз. Кроме того, миссия наша по развалу подсознания игроков настолько секретна, что никто не знает, как кого зовут в мирской жизни, чтобы потом не сдать товарищей на топ-Суде. Это два. Играми же мы стали заниматься потому, что, прибыв на планету, быстро узрели в этих на первый взгляд невинных забавах аборигенов наиболее короткий путь к оВладению их поМыслами, а это главный ингредиент в нашем питательном рационе КаДавров.
ChSnark: Во-первых, это не ники, а ИМЕНА. Мы просто говорим, что это ники, чтобы беспрерывно не отвечать на вопросы вроде «позвольте, а вот у вас в паспорте написано, что вы — @#$@#». В анкетах по приему в КД была графа: «Имя, которым вы хотите называться». КранК здраво рассуждал, что неразумного неинициированного младенца можно по-всякому назвать, ему все равно. А когда ему становится НЕ все равно, уже поздно, пачпорт выписан. В КД даровалась уникальная возможность сменить свое условное, временное имя на более правильное, соответствующее корневой сути. И вообще, это древний обычай, не нами придуманный. Короче, по этому пункту проводился самый суровый отбор. Например, носителям напыщенно-банальных имен типа Crazy God или Gray Cat, гарантировались мелкие придирки КранКа и вообще строгий подход. Впрочем, симпатичным ему КаДаврам КранК сам предлагал качественные имена, не жался.
Желание разрабатывать игры вытекло естественным образом из непрекращающегося желания в игры играть — качественная трансформация Субъекта Потребляющего в Субъекта Производящего. Тем более раньше и сами игры были гораздо проще нынешних, а значит, у неофитов не было ложной боязни не потянуть и страха перед сияющими вершинами.

НБ: *Расскажите немного о команде К-Д ЛАБ. Кстати, есть ли некая история у этого названия?*
ChSnark: Название К-Д ЛАБ дано в честь знаменитой K-Division. Если кто не знает, что такое K-Division, то вот, парни, история. Это название легендарной, самой первой в истории хакерской группировки. Она базировалась в Кенигсберге до Второй мировой войны. Ею были разработаны методы взлома мэйнфреймов на диодных лампах. После хакерских атак, проведенных по телеграфу, лампы просто-напросто взрывались. Уже доказано, что Великая депрессия была вызвана деятельностью K-Division, взломавшей мэйнфрейм нью-йоркской биржи. После этого группа самораспустилась, испугавшись содеянного.
Но судьбе было угодно, чтобы наследие K-Division сохранилось. В доме, где жил руководитель группировки, через 40 лет вырос любознательный постреленок Андрейка Кузьмин. Он и нашел на чердаке в старом черном пианино бесценные перфодневники, которые не смогли отыскать ни гестапо, ни НКВД. Прочитав их, Андрей решил посвятить свою жизнь компьютерам и организовал К-Д ЛАБ.
КранК: Начальная история есть хотя бы здесь: http://online.kdlab.com/win/corporate/history.html

НБ: А как вы находите людей? Берете студентов и учите их рисовать, программировать и т. д.? Или, наоборот, набираете уже матерых волков?

КранК: В 1992 году в местном университете случился пассионарный взрыв, ознаменовавший запуск КД-ракеты в глубокий ТехноИгровой Космос. Основной программерский состав сформировался именно тогда. Потом в верхних слоях к нам пришвартовались абсолютно необходимые в суровом деле освоения киберкосмоса художники и бизнесмены. Но вообще поиск людей — это постоянная головная боль. В условиях полета в практически безвоздушном пространстве, созданном традиционно наплевательским отношением государства и системы образования к софтверному бизнесу, очень редко (обычно один-два раза в год) встречаются астероиды с содержанием КаДаврита в мозгах. Пробовали выписывать жителей с других планет, но алиены они и есть алиены, к труду не приспособлены, понятий не разумеют. Так что по-разному. Пользуясь случаем, призываю нужных в квазаропреследующем хозяйстве людей телепортироваться к нам на борт. Подробности на www.kdlab.com!

ChSnark: Обучать мы приучены. Ведь это КранК обучал первых КаДавров, сидя под раскидистым деревом на берегу реки. Сначала было 8 учеников, многие из которых знакомились с языком программирования C++ впервые. Занятия были 5 раз в неделю по два часа. Ужасным корявым почерком КранК выводил примеры на доске, а ученики прилежно записывали их на восковых табличках. Потом эти первые обучили других, так и сформировался ядерный кадровый состав КД. Сейчас, конечно, никто никого не учит. Народ последние пять лет пошел шибко грамотный и все всё знают наперед. Что очень хорошо.



НБ: Земля полнится слухами, что K-D LAB творит свои нетленные шедевры в неком особняке, чуть ли не в замке, и что территория охраняется целой стаей волкодавов... Да и на вашем сайте можно найти фотографии не слишком комнатных собачек...

КранК: Особняк в наличии есть, но это только цветочки. На подходе целая КД-улица и городок! Про стаю перебор, всего четыре потомственных волкодава у нас пока алабайской породы, причем Чичачибака весьма доброго нрава. Но они не то чтобы охраняют (для этого у нас есть специальные КаДавры с минометами и помповыми ружьями), скорее, живут просто тут. Без собак игры делать никак нельзя, противопоказано даже, я бы сказал, для психики.

ChSnark: Дом действительно большой (тот самый, в котором орудовала старая КД до войны), даже не все помещения обследованы. На чердаке кто-то огромный живет, вечерами ходит, аж штукатурка сыпется, вздыхает, подвывает... В подвале заброшенная сауна, там тоже чертовщина творится. Поэтому у нас заведен такой порядок: после того как все уходят, КранК выпускает в офис особо злобного волкодава по кличке BorunDuck, тот ходит по этажам и исследует помещения на предмет вирусов-троянов, затаившихся хакеров или просто заснувших на рабочем месте. Безопасность — превыше всего!



НБ: Ладно, спасибо за ответы на общие вопросы. Теперь, собственно, хочу задать конкретные вопросы по конкретным продуктам. Во-первых, по «СамоГонкам». Как давно появилась идея подобной игры? В чем вы видите ее преимущества? Почему был выбран именно такой жанр?

КранК: Идея непосредственно походовых гонок появилась еще тогда, когда мы делали «Вангеров». Плюс мне всегда нравились MicroMachines, но хотелось большего. Концепция упала на жанр, и мы начали делать «Мехосому». Однако, через какое-то время стало ясно, что индустрия идет вперед и предъявляет требования. Было решено перевести все на акселерированное 3D, да еще и натянуть на шарик. Сказано — сделано. Мы сознательно пошли на уплотнение событий на небольшой площади, чтобы получить некую Гоночную Карусель с массой спецэффектов и активным действием.

ChSnark: Первый вопрос с подковыркой. Неужели появились претенденты на приоритет идеи? Сразу хочу сказать на этот случай, что идея подобной игры появилась у нас немыслимо давно, практически в детском саду, во время катания в тазике по лестницам!

Главное, чего мы добивались, это чтобы игрок имел в распоряжении значительный выбор различных забавных феерических трюков и выходок, чтобы можно было бы беспрерывно проделывать их, попадаться на трюки соперника, радуясь и обижаясь «по-детски», этим самым превращая игру в безумное представление или аттракцион. Эта цель и определила жанр аркадных гонок, наиболее подходящий, по-моему, для этого. Наша игра — полная противоположность суровым «убийственным» симуляторам,



Трасса — вид сверху. Камеру в игре можно крутить как угодно. Любите top-down-гонки? Нет проблем!



Спецэффекты во всем великолепии. Комментарии излишни.





в которых «идеальные» угрюмые дядьки со «всамделишними» автоматами без тени юмора пытаются, напрягаясь при этом изо всех сил, спасти чего-нибудь немыслимо важное. Наш девиз в «СамоГонках» — «Игра должна быть игрой»!

НБ: В чем заключается игровой процесс? Гонки, стрельба с гонками или что-то еще?

КранК: Конечно же, это гонки. То есть правила предельно просты и стары как мир: стартуем одновременно, едем кто как может через заданные чекпойнты, стараясь прийти первыми. Любое усложнение в общей концепции было бы пагубным для такой игры. Весь вопрос в том, КАК мы все это проделываем. Во-первых, у игрока есть альтернатива в плане управления (классическое реальное время или пошаговый режим), причем такого еще вообще никто не делал. Во-вторых, то, на чем придется ехать, не является чем-то неделимым. Наши самогонные аппараты состоят из уникальных деталей (уникальных в том смысле, что в игре нет двух одинаковых экземпляров — все разные), которые одновременно являются магическими заклинаниями. Это некие гадости, которыми можно досадить противникам, а также некие вкусности, которые облегчают передвижение. И так далее, особенностей хватает.

ChSnark: Игровой процесс заключается в целенаправленном перемещении абсолютной Сущности, помещенной в материальную оболочку, по недружественному окружению в условиях противодействия других враждебных Сущностей. Таково строгое научное определение «СамоГонок». Еще можно сказать так: стрельба по движущимся гонкам. Но если меня когда-нибудь разбудят ночью и спросят: «Безумное отвязное многоцветное головокружительное тридцатифэпээсное развлечение начала XXI века, 9 букв по вертикали», то я радостно заору — «СамоГонки!».

НБ: В чем основное отличие между героями и их машинками? Можно ли в конце концов собрать непобедимый механизм и давить всех налево и направо?

ChSnark: Разные герои имеют разный темперамент, привычки, любимые блюда. И у нас нет понятия «машинки» как неделимого целого с раз и навсегда заданными свойствами. Можно даже сказать, что детали — это как бы снаряжение героя, которое он может заново подбирать перед каждой миссией. Поскольку миров много, а соперники используют разные детали, то не существует идеального набора, подходящего на все случаи жизни. Даже разные люди берут в гонку разные детали, ведь кто-то умеет управлять мехосом на огромной скорости, а кто-то может удачно направить снаряд в соперника. Мы предоставляем выбор — игрок выбирает!



В «СамоГонках» есть все — и широкие дороги, и глубокие «пороги». Перед вами пример прохождения водного препятствия.

НБ: Расскажите, пожалуйста, немного про технологическую часть. Что у вас за движок? Какую надо иметь «машинку», чтобы все порхало в лучшем виде?

ChSnark: Вот точная конфигурация «машинки»: перед — «Крылья дракона», двигатель — «Мастер Вуду», корма — «Гигантский Томат». Тогда разработчик гарантирует приятное и разлекательное порхание. Есть и другие варианты...

КранК: Коллега, конечно же, шутит. С технологической точки зрения все вполне современно. Обязательно нужен не слишком старый 3D-акселератор. Движок напичкан как общими достижениями человечества в сфере 3D-визуализации, так и собственными технонаходками. Если отключить ресурсоемкие фичи, то можно играть и на относительно слабых сегодня машинах, но для полного счастья понадобится достаточно современная машина. Не хочу сейчас грузить конкретными терминами. Все по-взрослому, короче.

НБ: Что ж, думаю, пора перейти от привычных фактов к необычным. Что это за пошаговый режим??? Как такое вообще возможно в аркадных гонках? Аркада — это реальное время по определению…

КранК: Многие интереснейшие вещи не появились на свет из-за таких вот иллюзий «определений». Как давно замечено, нужно ВСЕ подвергать сомнению, и тогда в какой-то момент воздастся. Фундаментальная идея гонок никак не противоречит тому, что в любой момент мы можем остановить время, рассмотреть под микроскопом ситуацию, заглянув в застывшее лицо каждого соперника, не спеша наметить траекторию движения и действия на ближайшее время и... снова окунуться в мир скоростей и спецэффектов, но уже как наблюдатель. Вот такой новый опыт!

ChSnark: Слово «пошаговость» не совсем точно передает суть концепции. Мне ближе определение «отложенное управление» или даже «режиссура будущего». Гонкам, как я убедился, это совсем не вредит, а наоборот, раскрывает красоту жанра. Когда мехос начинает катиться по намеченному тобой пути, а ты только наблюдаешь, лишь иногда вмешиваясь, возникает ощущение, что ты режиссер, который ставит микрошоу. Азарт совсем другой.



Думаете, это просто клоун? Не совсем так: если дотронешься, сразу же превратишься в полосатый мячик. Слава богу, не навсегда. Но все равно неприятно.

Наверное, такой же, как у владельца лошади, участвующей в скачках, только гораздо интерактивнее. А когда концентрируешься на управлении и судорожно жмешь кнопку газа, жизнь с ее буйством красок и весельем проносится мимо окон твоего мехоса незамеченной...

Что же касается несовместимости «аркадности» и «пошаговости», то мы, помнится, отказались присоединиться к Единой Конвенции по Защите Прав Аркадных Игр и Развлечений, хотя нас долго упрашивали. Короче говоря, эту концепцию мы так просто не оставим и будем развивать.

НБ: Кстати, как обстоят дела с многопользовательским режи-

мом? Наверняка ведь есть какой-нибудь сюрприз? Хотя, пожалуй, после пошаговых гонок читателей уже ничем не удивить. Но все-таки.

КранК: Не сюрприз, а Сюрпризище! Имея на борту пошаговый контроль, было бы глупо не использовать его потенциал в игре с другими людьми. При этом мы не остановились даже на Hot-Seat режиме состязаний нескольких человек за одним компьютером (помните Worms?). Готовится грандиозный эксперимент — пошаговые онлайновые гонки!!! Купив «СамоГонки», вы не только получите продукт для развлечения в одиночку и семьей, но также сможете посетить специальный сайт в Internet и там поучаствовать в любом количестве состязаний с другими игроками одновременно, где бы те ни находились. Ключевым здесь является отсутствие необходимости четко синхронизировать с точностью до секунды свое желание поиграть с другими людьми, а также ненужность быстрой и устойчивой связи. Все это не нужно для походового режима, но при этом вы продолжаете играть в красочную современную 3D-игру! Одна гонка может продолжаться хоть несколько минут (блиц-одноходовки), хоть день, хоть целый месяц — все зависит от ваших желаний. Ожидаются спонсорские чемпионаты с призами и прочие услады. Stay tuned!





НБ: Что ж, с «СамоГонками» вроде бы более-менее разобрались. Игра выйдет весной, а значит, пора думать о новом проекте. Или, быть может, уже идет работа? Земля полнится слухами про «Периметр». Нет желания поделиться тайнами?

КранК: Контракт на разработку «Периметра» с фирмой «1С» подписан еще летом. То есть работа по ковке вселенной и движка в полном разгаре. Это стратегическая игра до последнего бита в жанре RTS (Real-Terraforming Strategy). Мы думаем, что игроки-стратеги будут приятно удивлены тем, ЧТО еще можно извлечь из начавшего покрываться плесенью жанра. Просто абстрактно нахваливать игру я не вижу смысла. Это крепкий орешек. Скоро мы начнем рассказывать, что и как, подробнее. Если этот проект и не потрясет мир (тут не все зависит от нас), то, как минимум, оставит в нем глубокую борозду.

ChSnark: О новых проектах мы думаем не только весной. Мы о них всегда думаем! А про «Периметр» мы уже даже не думаем, мы его делаем. Недавно, кстати, был пройден важный этап — подключилась анимация воксельной поверхности, это игрообразующая возможность. Можно, например, сделать барельефы наших говорящих голов на фоне окружающей среды, которые будут подсказывать игроку, что надо сделать в миссии, или пророчить, чем все закончится. С помощью воксельной анимации можно давать бесподобную выпуклую бегущую строку по всему миру с рекламой спонсоров и нашими анонсами. Всего и не перечесть. Конечно, игрок получит контроль над всеми этими возможностями. (Голос из программерской: технологический отдел не несет ответственности за вышеуказанные инсинуации дизайнеров!)

НБ: А чем вы занимаетесь кроме «СамоГонок» и «Периметра»? Или два проекта — это уже более чем достаточно?

КранК: Нет, недостаточно. Помимо указанных больших проектов, а также направления по разработке малых игр (уже почти готова первая игра от K-D Logic) и строительства собственного города силами корпорации K-D Building Group, в глубине наших подвалов вот в эти самые минуты зреет еще кое-что не менее грандиозное, чем «Периметр», но совсем в ином жанре. Ждите анонсов. Короче говоря, жизнь бурлит.

ChSnark: По замыслу создателя, изначально команда проектировалась на выходную мощность в пять проектов одновременно. Но что-то тогда не заладилось, ну там смежники подвели, зимы были холодные, хомяк посевы портил и т. д. И вот сейчас мы наконец выходим на проектный уровень. Наступление идет по широкому фронту с подпиткой от Антанты. После сдачи «СамоГонок» на милость победителя планируется круглым счетом окружение «Периметра». Серия малых увлекающих боев подготовит почву для крупной спецоперации с использованием отборных ядреных головорезов (censored)...

Спасибо! И удачи в наступлениях по широкому фонту. Главное, чтобы у Антанты батарейки не сели. MG



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

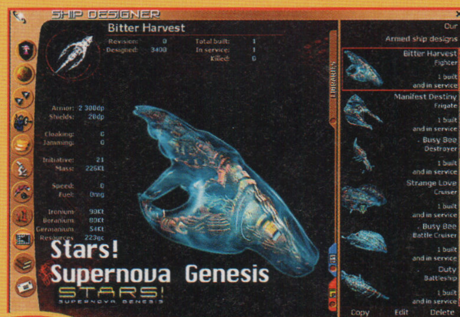
Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

На небе есть одна звезда, и ни туда и ни сюда; пришел бы кто, да нет его, поскольку нет его совсем. Стихи писать горазды мы, поскольку сила в нас сидит.

Отложив в сторону лирическое вступление, Полковник посмотрел в окно. За окном наблюдались различные погодные явления, о которых писать во вступилове суть дурной тон, посему ни слова мы о них тут не напишем. И было Полковнику тоскливо, ибо за окном в целях конспирации находилась кирпичная стена. Потому что если бы там ее не было, то видел бы Полковник погодные явления, писать о которых во вступилове, как известно, дурной тон, и писать мы о них тут совсем не должны, вот для удобства и поставили перед глазами персонажа стену. Умные ибо суть мы есть страшно и ныне и присно.

Мебели в комнате Полковника не было. Иначе пришлось бы про нее писать что-то. Ибо, как вы знаете, еще Станиславский написал, что если на стене висит ружье, то оно обязательно выстрелит. Посему ружья там не было точно. Сами посудите: в кого бы оно выстрелило, если в комнате, кроме Полковника, никого не было? В Полковника! Но тогда мы бы лишились главного персонажа этого неспешного повествования. Почему же мебели не было, спросит дотошный читатель. А чтоб не писать о ней! Ибо было бы кресло, пришлось бы сказать, что Полковник на нем сидел, был бы стол, то локти свои героический боец должен был бы на него класть; была бы лампа, она бы освещала его суровое лицо; был бы диван, то на нем лежал бы китель; была бы вешалка, на ней висела бы фуражка. А что за Полковник такой, развалился, понимаешь, в кресле, локти на столе, китель кинул на диван и вон даже фуражку ненадемши! Непорядок. Посему Полковник стоял посреди пустой комнаты навытяжку. Голый.

Так бы и стоял тут Полковник вечно, если бы нам не надоело о нем писать. Потому что ну сколько можно-то — все Полковник да Полковник! Голый к тому же, посреди пустой комнаты с окном в кирпичную стену. Ну его прочь. Лучше вона про игрушки будущего почитайте.



Stars! Supernova Genesis



Tribes 2



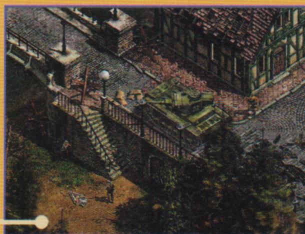
Independence War 2: The Edge of Chaos

СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...

Commandos 2

Графика в первой игре была шикарная. Не побоюсь этого слова. А здесь, говорят, будет еще круче.





Project Eden

Эта территория принадлежит преступникам, служителям жестоких культов и неудачникам всех сортов, влачащим жалкое существование в практически непригодных для нормальной жизни условиях.



Gangsters 2: Vendetta

Основной целью выступает создание полномасштабной бандитской группировки под началом обиженного жизнью фраера.



Legends of Might&Magic

Варлорд может оказаться главной ударной силой, лично прокладывая себе путь к концу уровня.

Мы все летали понемногу куда-нибудь и как-нибудь

Ace of Angels

Час от часу не легче. Как думаете, уважаемые, куда послала меня любимая редакция на этот раз? Вот уж послала так послала. И пошла я, ветром гонима… прямо в бескрайние просторы холодного космоса. Надо так надо, никуда не денешься… Идти, правда, пришлось не так уж и далеко, всего-то на сайт Flying Rock Enterprises за демоверсией одного из столь многочисленных космических симуляторов. Все вы люди, конечно, грамотные, с неслабым геймерским стажем, но… среди вас может все же затесаться какой-нибудь зеленый новичек, который игрушек-то почти и не видел. Посему углубимся немного в историю, благо это дело я люблю и уважаю.

Надежда Величай aka Pekveninos

Широкая геймерская общественность уже имела счастье получить в свои жадные ручонки достаточное количество мультиплеерных игрушек. Одной из самых выдающихся в среде оных является, без сомнения, Ultima Online. Одновременное вовлечение в игровой процесс огромного числа людей приводит к созданию практически неограниченного количества всевозможных ситуаций. Что позволяет геймерам обрести ни с чем не сравнимый игровой (и не только) опыт, привнеся множество случайных элементов в сценарий игры. Никакой компьютер не подстроит вам такой жабы, которую может задумать представитель Homo Sapiens. Не так давно ряды многопользовательских игр пополнились новым жанром — космическими симуляторами. Ярким их представителем является Jumpgate, в свою очередь уходящий корнями глубоко в классику жанра — Privateer. В том же направлении и работают в FRE начиная с 1996 года. Горя желанием создать нечто не менее впечетляющее, чем Wing Commander, но предназначенное для игры в режиме онлайн, команда из пяти человек за четыре года сумела воплотить в жизнь практически все свои замыслы. Как утверждают сами разработчики, нас ждет что-то совершенно необыкновенное, отличное от всего, что предоставляет в распоряжение геймеров рынок игр в настоящее время. Проявляя здоровую долю скепсиса, я позволю себе не согласиться с ними.



Одним из приятных сюрпризов, предлагаемых разработчиками, является использование реальных данных NASA по расчетам маневренности космических кораблей.

Итак, что же нас ждет? В AoA не будет одной огромной вселенной, где несколько тысяч игроков в режиме онлайн стремятся переловить друг друга и, естественно, разложить на атомы с помощью какого-нибудь круто навороченного оружия. Вместо этого предусмотрены многочисленные серверы, способные принимать до 200 пилотов одновременно. Безусловно, по сравнению с RPG, в которых могут объединяться тысячи людей, это выглядит несколько менее

Паспорт

Ace of Angels
Жанр: космический симулятор
Разработчик: Flying Rock Enterprises
Издатель: Flying Rock Enterprises
URL http://www.flyingrockllc.com
Дата выхода: I квартал 2001 г.



Эх, сейчас мы по этому чему-то как шарахнем ракетой-то, полетят клочки по закоулочкам. То-то будет весело, то-то хорошо.







привлекательно, но весьма способствует установлению более тесных и прочных взаимоотношений между игроками. В любом случае подобный подход скорее приведет к складыванию устойчивых групп, чем какой-либо еще. Что всячески поспособствует выполнению основных задач: полетать, пострелять и выжить, если, конечно, получится. Одним из приятных сюрпризов, предлагаемых разработчиками, является использование реальных данных NASA по расчетам маневренности космических кораблей. Другой бонус — упрощение управления кораблями, что вполне устроит среднестатистических геймеров. Не все же мы асами уродились. Лично я летала без джоя, и в управлении меня сильно порадовало то, что особо много запоминать не пришлось. С моей дырявой памятью это просто праздник какой-то. Хотя интерфейс меня особо и не впечатлил, но надо признать, что он вполне сносный.



Объединившись с другими пилотами в эскадрилью и получив от нанимателя плату, игрок сможет приобрести крейсеры или базы, с которых уже и будет совершать вылеты.

Естественно, в FRE не забыли снабдить вселенную AoA богатой историей. Как же обойтись без политических альянсов, таинственных Алиенсов и передела территорий? Вполне ожидаемо, что к 2499 году человечество обнаружит, что оно далеко не одно такое умное во вселенной, что не только мы развиваем космические технологии и исследуем глубины космоса, расширяя сферу своего влияния. Что вполне может быть, если только это самое человечество не загнется раньше. Всего на ваш выбор предоставлено 10 рас. Кем вам быть — решайте сами. Также предлагается 14 классов истребителей, которые можно будет немного переукомплектовать различным оружием и боевыми системами. Также предусмотрено несколько типов гиперпространственных движков, различающихся по своим возможностям. Гиперпрыжки объясняются в AoA как пространственный сдвиг, который происходит, когда судно вводится в пространственно-временную трещину путем использования какого-то хитрого девайса. Короче, дебри научной фантастики. Три различных типа двигателей дают представление об абсолютно несхожих технологиях, каждый метод имеет под собой основательную, так сказать, научную базу. Первый — солнечный парус, очень медленно разгоняющий оборудованное судно до сверхсветовых скоростей и обеспечивающий невысокую точность выхода из гиперпрыжка в нормальный космос. Второй тип — гипердвижок, обычно устанавливаемый на крейсерах и создающий поле, уносящее в прыжок не только само судно, но и все находящиеся в зоне досягаемости истребители. И третий — обычный двигатель, устанавливаемый на истребителях. Особенностью AoA является то, что гиперпереход не отображается как мгновенный прыжок, а в процессе оного вам предстоит еще и управлять своим кораблем. Разработчики обещают устроить в этой области кучу бонусов вроде шторма в гиперпространстве и прочих прелестей жизни. Честно? Я что-то сомневаюсь. Хотя поживем — увидим.

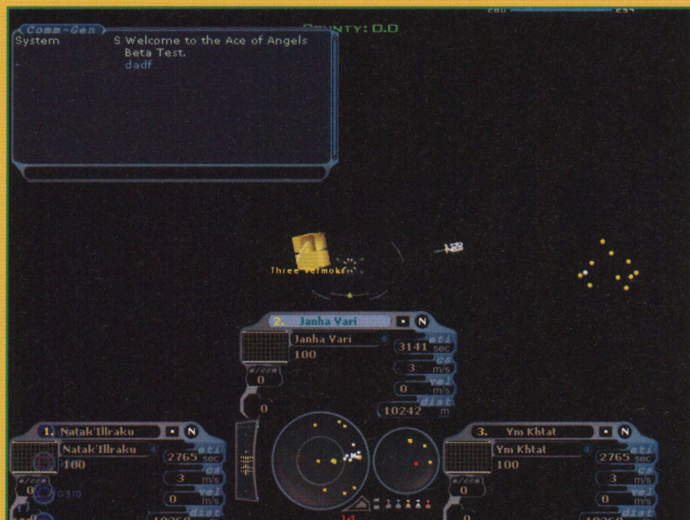


В Ace of Angels предлагается три уровня игры. Первый режим — арена, ничего сложнее обыкновенной охоты друг за другом и попыток выжить в этом смертоубийстве собой не представляет. Именно этим я и занималась на досуге. Различные космические прибабахи проявляются здесь как всевозможные радиоактивные туманности прямо по курсу и аномалии типа пространственно-временных сдвигов. Зато геймерам предоставлена возможность организовывать целые эскадрильи из истребителей, объединяясь в группы с другими игроками. Может получиться и несомненно получится увлекательная махаловка стенка на стенку. У каждого игрока появится возможность проявить себя не только пилотом, но и дипломатом, заводя друзей и приобретая врагов. Сплоченной командой можно пройти и через два остальных уровня. Ничто так не укрепляет дружбу, как совместные боевые действия. Второй уровень предусматривает введение системы внешнего обмена, коммерческой составляющей. Этот этап предполагается сделать основным в игре, наиболее продолжительным для всех пилотов. Здесь у вас будет своя история и счет, вы сможете брать себе задания, чтобы увеличить свою собственность и проапгрейдить корабли. Успешно выполненные миссии могут также принести повышение в звании и социальном статусе. Объединившись с другими пилотами в эскадрилью

У каждого игрока появится возможность проявить себя не только пилотом, но и дипломатом, заводя друзей и приобретая врагов.



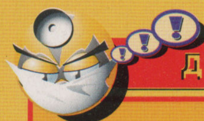
Что за станция такая — Дибуны или Ямская? А с платформы говорят: «Куда прешь, собака бешеная?! Места тебе в космосе мало, что ли? Разлетались тут, понимаешь...»



Вот они — черные глубины вселенной. Интересно, кто там скрывается от нас? Раз, два, три, четыре, пять. Я иду искать. Кто не спрятался, я не виноват. Зашибу!

и получив от нанимателя плату, игрок сможет приобрести крейсеры или базы, с которых уже и будет совершать вылеты. Разработчики заверяют, что все это может быть порушено как в результате выполнения миссии, так и при столкновении разных группировок. Также будут присутствовать и совершенно посторонние суда, заложенные в программе, как дружественные, так и враждебные. И последний уровень — режим кампании. События развиваются подобно заданной команде из FRE истории. Будет развязана война между всеми 10 расами, борющимися за господство в галактике. Игрок сможет выбрать, за какую из 8 рас сражаться, получит военные полномочия и истребитель. Замечательная возможность самим решить судьбу галактики, самим создать сценарий своей игры.

Это все, что обещано, а мы калачи тертые и просто так на слово не верим. По крайней мере, в демоверсии особой гениальности и неповторимости игры не наблюдается. Правда, я никогда не скрывала, что не являюсь страстной поклонницей симуляторов (из оных предпочитаю автомобильные). Так что, возможно, многие из вас и разойдутся со мной во мнении относительно Ace of Angels. MG



ДИАГНОЗ

Наобещали разработчики с три короба. Но... графика ничем сногсшибательным не потрясла, звук тоже. Симулятор как симулятор, не хуже многих. Как сказал один мой знакомый: «Ну играть можно, но не долго. До X-Wing не дотягивает, хотя интересно бывает с людьми настоящими полетать». Я с ним соглашусь.

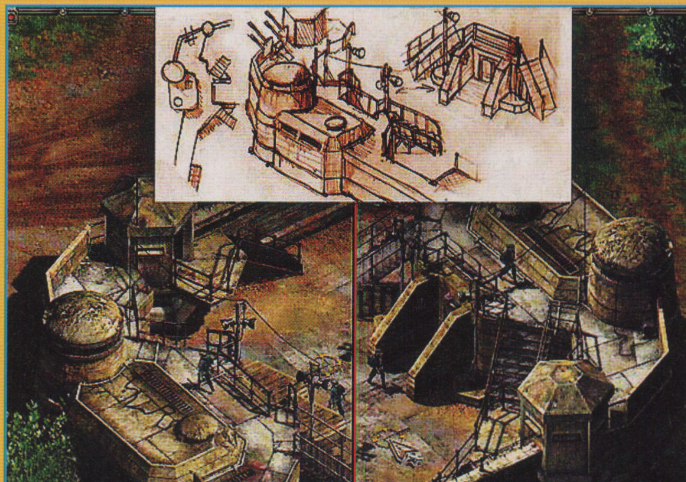
Убийство по расчету, или Хитрецы в тылу врага

Commandos 2

Работал я как-то в газете Н города с тем же названием. И вот однажды занесла меня нелегкая в кабинет нашего глаВРЕДа, большого, надо сказать, поклонника виртуального отдыха. Нет, речь не о том, о чем подумали некоторые. Просто наш уважаемый редактор очень любил в свободное от работы время расслабиться, с головой уйдя в мир компьютерных игр. Так вот, захожу я, значит, в кабинет, открываю рот, дабы сказать о проблемах своих, а тут гляжу — он мне рукой машет. Да нетерпеливо так, не отвлекай, мол... Ну, думаю, статью какую важную пишет для редакторской колонки. Ан нет!

Max von BULL dozer

Пригляделся и вижу, что бегает по монитору, среди развалин, какой-то дядька хитроморддый в зеленом берете и все от врагов скрывается, да горла им, простите, режет. Ой, думаю, что ж это он... И интересно мне стало до того, что я даже забыл зачем пришел. Стою, что твой истукан, да глазею с открытым ртом, а вспомнить ничего не могу! Так и смотрел, пока глаВРЕД уровень доиграл. А что мне, спрашивается, оставалось? Вы меня, граждане, конечно, осудите, отвлекал, мол, зря начальство от приятного времяпрепровождения... Но, батеньки, вот тут-то мы вас и поправим! Все это привело к немаловажному событию — я познакомился с великолепной игрой Commandos, часть первая. А тут



Паспорт

Commandos 2

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Pyro Studios
Издатель:	Eidos Interactive
 URL	http://www.pyrostudios.com
Дата выхода:	март 2001 г.





Слоники! Во дают! И этих приплели! Придется, наверное, их теперь убить — свидетели, все-таки... Но нет, на братьев наших больших рука не поднимается... высоко.

как раз подоспело время про вторую писать. И понял я, что предо мною убийство по расчету, или Хитрецы в тылу врага.

Итак, давным-давно, в далекой Га... Гм... То есть, во Вторую мировую войну, создали специальный отряд не менее специального назначения. Решили, видимо, что если в нем будет по одному человеку, представляющему свой род деятельности (водитель — 1 штука, шпион — 1 штука и т. д.), то и работать он будет эффективнее, и страховка получится меньше, и количество требуемых гробов снизится. В эту опергруппу быстрого реагирования вошли: зеленый берет Tiny, снайпер Duke, морской пехотинец Fins, сапер Inferno, водитель Tread и шпион Spooky. У каждого из них есть свой уникальный арсенал и свои уникальные способности. И эти ребята как оседлают своих любимых коньков, да как примутся врагов косить — иногда аж страшно делается! Здесь, во второй части, еще... страшнее. К отряду добавились разведчица и коварная соблазнительница Natasha (когда жена узнала, что эта тетка — ее тезка, так строго запретила мне играть в эту игру), а также хитрый и ловкий вор (эдакая смесь из шпиона и снайпера) Lopin. Эти двое — незаменимы, если, например, нужно помочь остальным членам отряда достать вражескую форму для массовой маскировки. Вор прост, как апельсин, — украдет ее где-нибудь, и вся недолга, даже убивать нацистов не потребуется. А Наташа... Гм... ну вы поняли, да?



У каждого региона свой ландшафт и его особенности и текстуры. Проще говоря, снежок там всякий, песочек, травка зеленеет, солнышко блестит.



В общем, эта красавица тоже может добыть форму, не проливая ненужной крови.

А потом прибежал бультерьер... Стоп, что это я, не уловивши буля тЕрьера, да глаголю? Еще один персонаж! И хитрая, однако, скотина. Используется как посыльный от одного опера к другому и для отвлечения противников. Стоят, к примеру, глупые наци и дивятся на собаку, которая им нагло строит глазки. А в это время жестокий Зеленый Берет сзади тихо-тихо глотки режет. Для управления собачкой у каждого спецназовца имеется спецсвисток.

Главная прелесть во всем этом состоит в том, что каждый член отряда может действовать независимо, а может и в команде, причем экран при желании можно разбить на две или три части. Каждую можно приближать или отдалять, сворачивать и разворачивать, поворачивать по и против часовой стрелки. Варианты комбинируются. В зданиях (в них теперь и заходят) камеру вращают вообще на все 360 градусов, а вот на улице эта возможность ограничена.

Итак, выяснили состав, теперь новости и отличия. В последнее время, похоже, все производители игр задались целью опровергнуть правило, что продолжение всегда хуже оригинала. В игре, по сравнению с первой частью, куча нововведений, как например разносторонность персонажей. Если раньше водить машины мог только Водитель, то теперь это может делать любой. (Машин, надо сказать, существенно прибавилось.) Ползет, скажем, Сапер после неудачного взрыва. Идти в смысле уже не может. А тут Шпион его замечает, делает страшные глаза, срывает маскировку, прыгает в ближайший джип нацистов, дожидается Сапера и вместе с ним сваливает с места происшествия. Хотя, конечно, совсем упразднить Водителя у производителей рука явно не поднялась — тяжелые машины (бронетранспортеры, например) вести способен только он. А так, грузовичок там какой, легковушку — любой сможет.

Ситуация, упомянутая в предыдущем абзаце, имеет другой вариант развития. Сапер, например, вовсе не был ранен, да и взрыв удался на славу — фашистского генерала унесло на луну вместе с ближайшим окружением. Но он все равно ползет, притворяясь уже готовым отправиться к великому Детонатору на небеса. Шпион делает трагическое лицо, намеренно срывает маскировку, заводит джип и нарочито медленно увозит громко орущего непонятные немцам слова сослуживца по узкой

Каждый член отряда может действовать независимо, а может и в команде, причем экран при желании можно разбить на две или три части.



Вот как детально и приятно для глаза проработана графика. Взгляните только на этот танк!

темной улочке. Обозленные нацисты рвутся следом и влетают... прямиком в засаду американских солдат! Что такое? Хотите знать, откуда взялись неожиданные союзники? Так вот, появилась возможность вызывать себе поддержку, солдат-пехотинцев. На самом-то деле хитрый Зеленый Берет заранее просчитал обстановку и расположил в нужном месте штук пять вызванных солдатиков. Увидели они из укрытия, что за нашими погоня, да и дали залп изо всех орудий. Все, амба!

Графика в первой игре была шикарная. Не побоюсь этого слова. А здесь, говорят, будет еще круче. «Куда уж...», — подумал я за секунду до получения разъяснений — разрешение экрана 1024 x 768, при котором очень детально проработаны всякие ландшафты, рельефы и прочие географические неровности. При этом, естественно, пейзаж, в частности, и места дислокации хитрой восьмерки все время меняются. То есть одна миссия — на тропическом островке, занятом японцами, другая — на арктической базе нацистов, третья еще где-нибудь и т. д. И что не ново, но всегда приятно, у каждого региона свой ландшафт и его особенности и текстуры. Проще говоря, снежок там всякий, песочек, травка зеленеет, солнышко блестит, бультерьер с гранатой радостно бежит... Кстати, ландшафт, как и положено, на передвижение влияет.



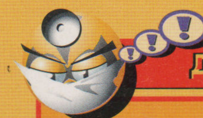
Окопались, гады! Ну ладно, вражина, и не таких выкапывали! Можно сказать, даже выковыривали... Сейчас, только охрану успокоим...





Взгляните, как оно эффектно! Поправьте, если я забыл. Но, по-моему, в первой части по проводам лазить было нельзя! Или я ошибаюсь?

Ну и последнее — сетевая игра будет. Во-первых, обещают ввести режим кооперативной игры, а во-вторых — еще три режима, о которых пока ничего не известно. Вот, в общем-то, и все, что я могу сказать, но далеко не все, что ожидается от игры. Не знаю, поняли ли мы друг друга, но я вот с нетерпением жду выхода вторых Commandos, дабы получить удовольствие в полной мере. А первую часть, кстати, я тогда у редактора взял... MG

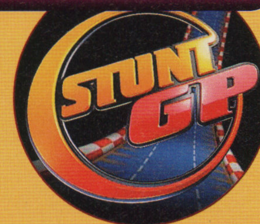


ДИАГНОЗ

Это то, что просто обязаны увидеть поклонники стратегий и любители подумать, ибо игра в полной мере заставляет проявить как тактико-стратегические таланты, так и умение быстро реагировать в трудных ситуациях.
По сравнению с первой частью эта явно вырывается вперед на два корпуса, причем очень плавно и без рывков.

Гонки по радио

Stunt GP



От создателя боевых червей — команды Team 17 — пришли к нам новые гонки на радиоуправляемых машинках. Как эта фирма умеет превращать обычные идеи в насыщенную и напряженную игру, червяки уже показали. Во что с их помощью выльется спокойная езда по кругу четырехколесных машинок с антенной, будет рассказано ниже.

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Паспорт

Stunt GP
Жанр: гонки
Разработчик: Team 17
Издатель: не признался
URL: http://stuntgp.team17.com
Дата выхода: март 2001 г.

Игра не претендует на звание самого реалистичного симулятора радиоуправляемой модели, а, скорее, наоборот, стремится к чистой аркаде, не обремененной сложным управлением и точным отражением физических законов. Легкость, с какой машинка вписывается в повороты или подпрыгивает вверх, совершенно неправдоподобна, зато приносит море удовольствия.

Главное отличие от других подобных гонок — возможность подзаработать очки, выполняя различные трюки. Трасса построена так, что машинки на ней постоянно оказываются в свободном полете с одного пригорка на другой. Оторвавшись от земли, пилот может







Смысл устраивать соревнования по Stunt GP ночью мне не ясен: ведь полиция и днем не придирается, да и при свете гораздо легче управлять своей машинкой. Или тут незаконно делают ставки?

лихо закрутить свой маленький автомобильчик, и чем эффектнее и сложнее окажется выполненная фигура, тем больше за нее будет награда. Это явно взято из некоторых спортивных симуляторов, например скейтборда или BMX (велосипед такой), но только воплощено в несколько ином виде.

На заработанные таким образом средства можно усовершенствовать свою четырехколесную игрушку, добавив ей скорости, управляемости и прочих улучшений, или купив новую, более навороченную машинку. После удачного прохождения трассы становятся доступны самые лучшие экземпляры автомобилей и открываются новые уровни для соревнований.

Выбор своей модели — дело тонкое. Все зависит от того, что вам больше по душе: скорость, ловкость или неприступность. В соответствии со своими чувствами вы можете взять автомобиль из трех групп. Wild Wheels — это тяжелые машины (например, бульдозер), Speed Demons — предпочтение любителей быстрой езды, Aero Blasters — для тех, кому всего дороже выполнять умопомрачительные кульбиты.

Игра предлагает испытать себя в нескольких видах соревнований. Это гонки на скорость, первенство за звание лучшего трюкача, свободные заезды и, конечно, чемпионат с обязательным запоминанием достижений, чтобы ими можно было похвалиться перед друзьями.

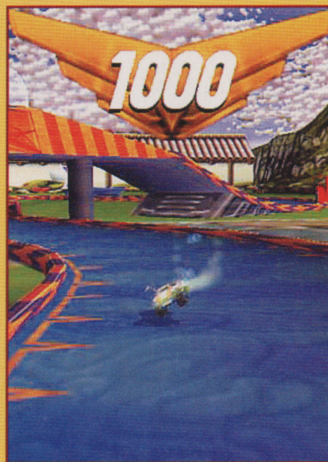
Мой опыт игры в онлайне показывает: в хорошей компании никто и не обратит на графику внимания, если будет интересно играть.

Спортивные треки проложены по узнаваемым местам: по стоянкам автомобилей, стадионам, паркам — всего 24 различных ландшафта. Они состоят из множества трамплинов, резких поворотов, спиральных тоннелей и прочих замысловатых конструкций, с помощью которых и выполняются все трюки.

Но самое важное — это, конечно же, скорость. Забудьте о тормозах! Без этого глупого механизма жизнь становится куда веселее. А некоторые участки в принципе не пройти, если вовремя не разогнаться. Например, ваша машинка наверняка



Гонять машинки на песочном пляже приятно и полезно для здоровья. А когда надоест, можно полежать под пальмой или искупнуться в море.



Выполнить опасный трюк — это полдела, еще нужно приземлиться на колеса, а не улететь, кувыркаясь, за пределы трассы. Сейчас машину удалось удержать, и причитающаяся награда уже в кармане.



Все вокруг блестящее и прозрачное. Видимо, от такой красоты и оказались мы на последнем месте. На приз уже можно не рассчитывать.



Мы несемся навстречу солнцу, набирая скорость перед горбатым мостиком, с которого можно улететь высоко и далеко. А значит, выполнить трюк покрасивей.

вывалится из мертвой петли, если вы поосторожничали и аккуратно, с торможением, прошли предшествовавший ей поворот. Да и трюк не выполнить, если не продержаться достаточное время в воздухе, а для этого есть только одно средство: как можно быстрее вылетать с трамплинов и уступов.

Чего в игре нет — так это оружия. Поджарить соперников или закидать их чем-нибудь нельзя, хотя потолкаться никто не запрещает. А еще лучше использовать ускорители — результат будет тот же: противники останутся далеко позади. Энергию для резкого набора скорости можно пополнить, если

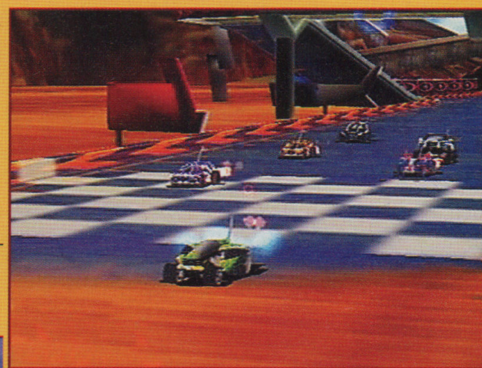


Чего в игре нет — так это оружия. Поджарить соперников или закидать их чем-нибудь нельзя, хотя потолкаться никто не запрещает. А еще лучше использовать ускорители.

заехать на пит-стоп. Так что игра имеет некоторые тактические особенности: все знают, как правильный выбор времени и количества дозаправок приносит победу в гонках «Формулы-1».

Графика Stunt GP яркая, блестящая и плавная, но слишком уж простая. Сейчас выходят игры с такими потрясающими текстурами, что почти не отличишь от реальности, а тут перед нами бедноватое оформление треков, гоночных машинок и окружающей природы. Видимо, это сделано ради скорости (красивые игры тормозят так, что смотреть на их фотореалистичную картинку тошно), или же дает себя знать ориентированность на приставки. (Игра также выйдет для Playstation 2 и Dreamcast — видите, какие они слабые? А нам все пытаются внушить, что PC от них отстал!) Однако мой опыт игры в онлайне показывает: в хорошей компании никто и не обратит на графику внимания, если будет интересно играть.

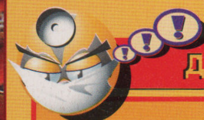
Вскоре можно будет проверить, захватывает ли игровой процесс Stunt GP или нет, причем через Internet это могут сделать одновременно шесть гонщиков. Есть возможность играть и на одном компьютере, но придется уступать друг другу место, когда очередному игроку захочет показать свои способности. Официальный срок выхода игры — первый квартал, который заканчивается в марте. На конец этого месяца и пророчат появление Stunt GP на полках магазинов неофициальные источники. MG



Камера в Stunt GP ведет себя как хочет: то в небо взлетит и оттуда показывает трассу, а то в хвост пристроится и сопровождает до самого финиша.



Полный газ — и вперед! Проехаться по тоннелю винтом — на это способны только самые рисковые и самые быстрые.

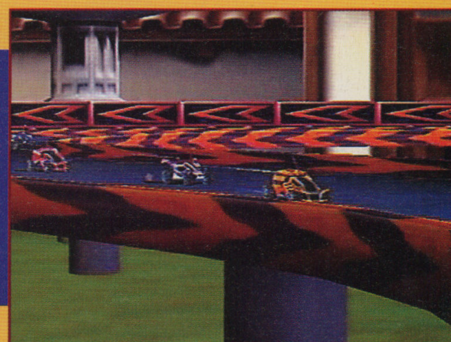


ДИАГНОЗ

Аркадные гонки на радиоуправляемых машинках. Проще точного симулятора и во много раз интереснее, потому что тут не ездить нужно, а высоко и красиво подскакивать. Все трехмерное, блестящее и совершенно приставочное. Игры для PC обычно бывают понавороченней, но в качестве легкой развлекухи сойдет.









Уничтожим всех уродов!

Gangsters 2: Vendetta

Новый год, квартира, звонок в дверь. Радостная семья открывает, там — Дед Мороз. Внезапно из-за угла показывается рука с пистолетом и делает контрольный выстрел Деду в затылок. Следом за рукой высовывается киллер: «Деда Мороза заказывали?..»

Сергей Аверин aka Index

Все мы когда-то играли в «войнушку». И всегда хотелось быть «красными». Белые офицеры и гитлеровские оккупанты были не в чести, поскольку они по определению всегда проигрывали. А проигрывать не любит никто. Теперь есть маза выступить в беспроигрышной роли плохого парня.

Паспорт

Gangsters 2: Vendetta
Жанр: стратегия
Разработчик: Hothouse Creations
Издатель: EIDOS Interactive
URL http://www.gangsters2.com
Дата выхода: март 2001 г.

Эта потенциальная альтернатива не может быть неинтересной. То, о чем слабал славный кекс Кулио, все чаще стало занимать экраны мониторов геймеров-стратегов в законе. Времена «сухого закона» и эпоха правления мистера Томми Гана вызывают у общественности нескрываемый живой интерес. Осознание кризиса нехватки бессмертной американской мечты дошло до масс с появлением Pizza Tycoon и Constructor 2: Street Wars. Под прикрытием «чистого» бизнеса мышиная возня братков выливалась в моря крови и денег. Следом за этими олигархами на стрелку выползли «Гангстеры». Именно выползли, поскольку динамику разработчики посеяли, так и не найдя. За игрушкой закрепилось погоняло «Лотус Органайзер для Крестного Отца». Отягощенный мыслительной деятельностью процесс планирования сменялся детективом в реальном времени, состоящим из «побить», «убить», «проследить» да «пойти». Вся игра была как бы поделена на две части: начало недели проходило под лозунгом «думай», когда каждому члену банды назначалось конкретное задание на неделю. Вся неделя шла под транспарантом «делай», когда вмешиваться в деятельность братков можно было только эпизодически. В итоге разделения страдала прикольность и играбельность всей игрушки в целом. Было бы непонтово не ждать сиквела на игру с такой чумовейшей тематикой. Директор компании Hothouse заверил, что в качестве продолжения стоило ждать игры «с еще более инновационным, оригинальным и динамичным сюжетом, чем в первых «Гангстерах»». В чем же новшества?

Каждая криминальная деятельность нуждается в финансовой поддержке легального характера, не все ж банки бомбить.





Сколько народу! Как же здесь разобрать, кого надо пришить! Да, кстати, а копов не видать? А то и глушитель на верном вальтере не поможет. Арестуют и фамилию не спросят.





Погодные условия вот-вот смоют отмеченные мелом места преступления. Тут я положил конкурирующего братка и его «свиту». Не фига егозить по МОЕМУ городу.

Завязка такова. Отслужив в доблестной штатовской армии, главный герой, некто Джой Бейн, возвращается домой, в городок Баффало Фолз. А тут враги не то чтобы «сожгли родную хату», но «убили всю его семью». Отец заправлял маленьким ликероводочным бизнесом и отказывался давать на лапу местному боссу. Участь, которую разделили многие, не минула и папашу Джоя — его запаковали в деревянный макинтош, и в доме заиграла траурная музыка. Должно быть, это не мало разозлило вспыльчивого солдатика и он, не долго думая, объявил вендетту всему гангстерскому миру милого сердцу городка.

> *Основной целью выступает создание полномасштабной бандитской группировки под началом обиженного жизнью фраера. И если вы думаете, что вся деятельность криминальных авторитетов сводится к мордобою и подрывной активности, то глубоко ошибаетесь.*

Основной целью выступает создание полномасштабной бандитской группировки под началом обиженного жизнью фраера. И если вы думаете, что вся деятельность криминальных авторитетов сводится к мордобою и подрывной активности, то глубоко ошибаетесь. Самоцелью выступало, выступает и выступать будет стремление к увеличению оборотного капитала, или попросту кэша. А разборки, стрелки, мочилово и все такое — только средства достижения монополии. Инструментарий, так сказать. Итак, по порядку.

Как любое великое дело, все начинается с мелочи: шотган за пазухой да пара корешей, прикрывающих тыл. Первая пара миссий пройдут в тренировочном режиме, где популярно объяснят (если вы еще этого не знаете), как контролировать братву, мочить разных неугодных тварей, отмывать деньги, захватывать новые территории под «сферу влияния», подкупать судей и вся такая ботва. Единственный советник — дядюшка, последний родственник, оставшийся в живых. Обосновавшись в Баффало, можно пройтись победным маршем по еще 20 городам и 25 сценариям, кровавыми делами доказывая, кто есть Большой Босс. По ходу пьесы необходимо будет набирать людей, выстраивая четкую иерархическую структуру. В вашем непосредственном подчинении могут оказаться до восьми братков, каждого из которых охраняют по четыре «шестерки» шкафообразной комплекции. Каждое успешно завершенное дело будет приносить жизненно необходимые очки опыта в том или ином виде. К примеру, если вы решаетесь идти без организации синдикатов с конкурентами, вы получаете больше опыта, но игра становится труднее. А случайно выбив обидчику глаз... пулей 45 калибра на расстоянии двух кварталов, естественно, улучшаете меткость.

Теперь о бизнесе. Каждая криминальная деятельность нуждается в финансовой поддержке легального характера, не все ж банки бомбить. Можно и нужно насыпать фараонам пыли в глаза, открыв какое-нибудь скромное дельце типа парикмахерской или тошниловки. Наймите старика Шульца, который будет вести эту отстойную конторку и начните получать честные копейки для очистки собственной совести. Однако копейками сыт не будешь, а подвал простаивает. Вот его-то и стоит использовать по назначению. На выбор вам предлагается казино, алкобар, бордель, склад оружия... Кому что ближе. Одним словом, налоговая просто диву должна даваться, откуда у вас деньги берутся. Маленький совет — говорите, что из тумбочки. Когда поймете, что бизнес на мази,

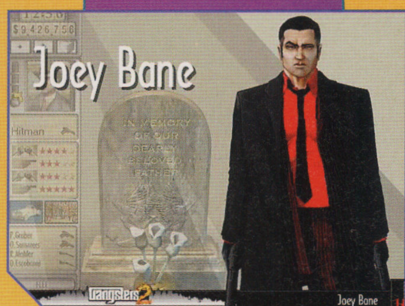








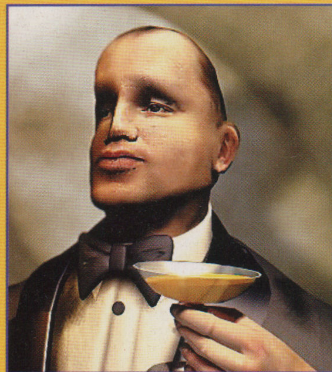












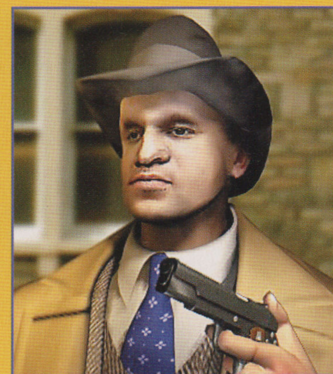
переходите к серьезным делам, то есть к тому самому мордобою. А рубиться придется со всеми и каждым, кто встанет на пути, включая конкурентов и полицию. И не приведи Господь кому-нибудь открыть ресторанчик рядом с уже открытым вашим — на следующее же утро он найдет по меньшей мере разбитую витрину. А то и вовсе здания не найдет.

Рулить всеми этими фичами стало предельно просто, учитывая изменившийся в лучшую сторону интерфейс. Интерактивный курсор показывает все возможные действия, доступные в данный момент: зайти, выйти, сесть в машину, дать по чайнику, навесить кренделей, намылить шею и т. д. Все братки выведены на отдельную панель и можно наблюдать, кто чем в данный момент занимается. Слева от этой панели — часы и календарь, по которым легко распланировать свой день, используя виртуальные временные рамки. Конец раунда реального времени (день-ночь, ночь-день) будет ознаменован естественной паузой — выходом газетного издания типа Mob Chronicles или Cosa Nostra News. Здесь выясняется, кто в розыске, на чьем хвосте сидит ФБР, кого уже замели, кто из наемных киллеров доступен, а кто уже нанят (и это самое главное, поскольку вы — потенциальная жертва!). Въехав во все новости и спланировав ночь соответствующим образом, можно продолжать.

При обзоре игрового поля используются несколько видов увеличения, что позволяет с легкостью переключиться на ближний вид при ювелирной работе и на общий обзор в нормальном режиме. Экран поворачивается не на привычные 90, а на уникальные 45 градусов, чем достигается дополнительный изометрический эффект. На карту будут нанесены названия дорог и районов для лучшей ориентации в городе. Вообще весь город поделен на сферы влияния. И самыми существенными зданиями при этой дележке выступают полиция и церковь. Ментовка на территории (при соответствующем отношении к товарищам в форме) просто в кроне преображает копов. Они начинают защищать район от нападков конкурентов с тем же рвением, как если бы он был целым городом, а вы были бы его мэром. Церковь же в свою очередь добавляет нелишние очки к искусно завуалированной репутации.

Вдаваясь в детали, стоит вспомнить предысторию. В «Гангстерах I» в чем не было недостатка, так это в рабочей силе. Замочили одного кореша — найму еще пяток. Этих замочат, не страшно — попасть в семью жаждут многие. Теперь — фигу! Все громилы, а особенно братки на вес золота, и беречь придется всех и каждого. Все рецидивисты будут обладать теми











Весь городок поделен на сферы влияния. Больше семи восьмых городка — мои, они показаны зеленым. А на северо-востоке — владения оппонента. Но это не на долго.



Все чисто. Тихонько подъехали, перебили неугодных шефу, сели в «Ростер» и укатили. А копы как пили кофе в ближайшей закусочной, так и пьют. Тормоза!

или иными навыками (ну меткость там или искусство сапера), которые эффективно (или не очень — вам решать) используются. Со временем при успешном выполнении заданий навыки будут улучшаться, а браток соответственно становиться профессионалом своего дела. Как бы то ни было, следует учесть, что боевик с томмиганом наперевес в любом случае имеет куда больше шансов на успех, чем он же наперевес с детонатором или связкой отмычек. Вообще оружие ит сказать за качество зданий. В отличие от первой части каждое строение получит визуальную смысловую нагрузку. И банк уже не спутаешь с кафе-мороженым, а сиротский приют с публичным домом, поелику на каждом появится вывеска, «Милые детки! На большой перемене вам предлагается заглянуть к мадам Софи».

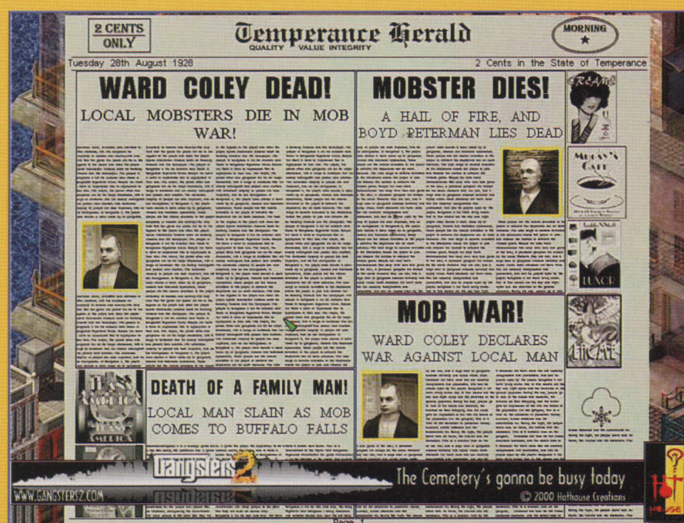
Мультиплеер, без сомнения, также будет иметь место. Замочить партнера в упор из базуки тоже дело веселое. А вот получить пулю



Игрушка обещает быть сногсшибательной и рекомендуется к использованию детьми от младшего школьного до постпенсионного возраста.

должно выйти на принципиально новый уровень: привычные шотган и томмиган будут дополнены набором бомб и гранат, кроме того, в арсенале появится даже «макаров» с глушителем для особо секретных операций по устранению прямо под носом мусоров. Здесь, кстати, большое значение имеет смена дня и ночи. Ночью жители городка возвращаются на хазы, зато на улицы высыпают менты. И банальным гоп-стопом банк уже не взять. Здесь на помощь приходят проворные руки медвежатника и холодный рассудок наемного убийцы, который (убийца) глушитель разве как трубочку для коктейля не использует. Ночь ко всему прочему может быть снабжена дождем или снегом для того, чтобы жизнь медом не казалась, но здесь разговор переходит на...

Графику и прорисовку в игре также обещались существенно улучшить. Из 256 цветов первой серии, Hothouse перебрались на 16К, да и всех героев вроде как бы художественно отрисуют. Типа если идет девушка, так видно: девушка. А если на девушке синяя юбочка, так эта деталь туалета будет на милашке до конца игры. Каждый персонаж в игре любовно рассматривается со всех сторон, дабы не сложилось таких оказий, как «Ой! Своего пришили!». Помимо юнитов, отдельное спасибо сто-



В левой колонке статья об одном из моих замоченных корешей, Варде Коле. А уже в правой я объявляю войну убийцам. Никому кроме меня не позволено решать судьбы моих людей.

в живот в собственной постели из пистолета с глушителем, да еще знать, что преступник остался безнаказанным — это совсем другое. На деле будет две, абсолютно сепаратные конкурентные отрасли: легальная и теневая. И лишь одержавший верх в обеих выйдет окончательным победителем. Одним словом, лично мне сетевая вариация вторых «Гангстеров» представляется чертовски привлекательной, хотя подробности разработчики утаивают с настырностью Космодемьянской.

Короче, дело к ночи, игрушка обещает быть сногсшибательной и рекомендуется к использованию детьми от младшего школьного до постпенсионного возраста.

По крайней мере если разработчики сдержат все свои обещания и ответят за базар. MG

ДИАГНОЗ

Ждем! Очень ждем! Все фанаты разборок типа «стенка на стенку», забивания стрелок, вороненой стали любимого оружия, ласкающего слух хруста зеленых и ведения дел по крупному — трепещите! Грядет великая RTS гангстеров всех времен и народов, игра без правил и долгий путь от простого братка до большого босса мафии. Сможете ли вы пройти этот путь с высоко поднятой головой — покажет время. Дождаться бы...



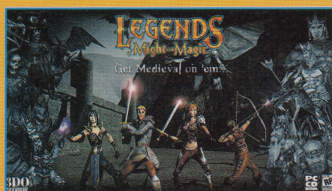






Квака с луком

Legends of Might&Magic



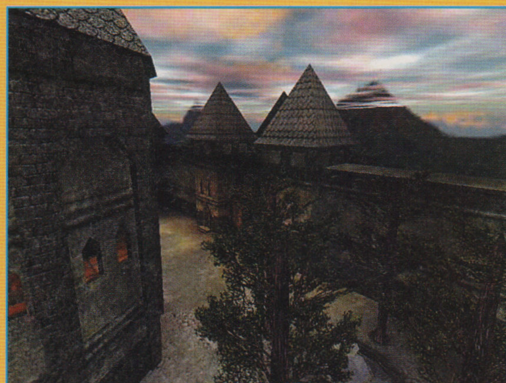
С тех пор как жанр RPG стал жутко популярен, разработчики новых игр стараются запихнуть ролевые элементы во все свои проекты. И было удивительно узнать, что какая-то фирма не только не стала реализовывать подобные идеи, но даже наоборот — отказалась от RPG в пользу чистого экшина. А имя этих отщепенцев — New World Computing. Тех самых, что создали серии игр, объединенных названием Might & Magic. Их новый проект — Legends of Might & Magic — только в начале работы планировался как онлайновая ролевая игра, теперь же это обычный командный шутер, предлагающий игрокам воевать не пистолетами, ружьями и гранатами, а мечами, луками и магией.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Паспорт

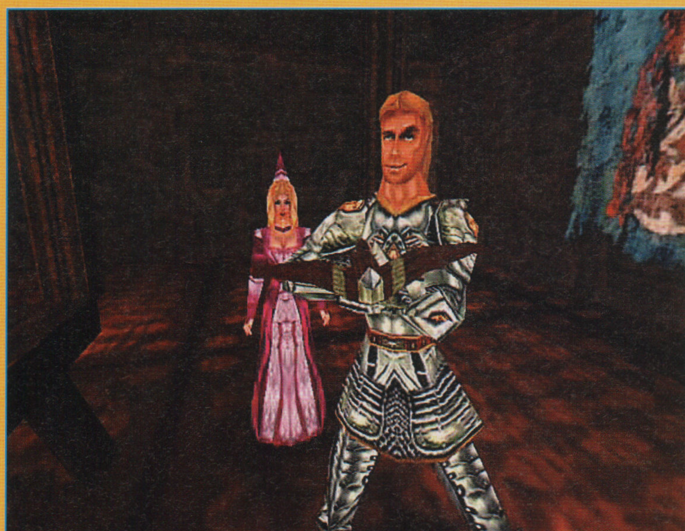
Legends of Might&Magic
Жанр: action
Разработчик: New World Computing
Издатель: 3DO
URL http://www.nwcomputing.com
Дата выхода: март 2001 г.

И все же кое-что из богатого РПГ'шного наследия в игре осталось: по-прежнему вначале нужно выбрать себе персонажа из шести классов, по три за стороны добра и зла. Добро представляют паладин, друид и волшебница, а зло — воин, еретик и лучник. Паладин и воин — специалисты по ближнему бою, в их руках мечи и топоры превращаются в оружие массового поражения, кромсающее врагов направо, налево и во все остальные стороны. Волшебница и лучник обеспечивают прикрытие, отстреливая противника на дальней дистанции. Друид и еретик являются универсалами, они одинаково хорошо владеют и луками, и оружием ближнего боя, хотя и в том и в другом уступают специалистам.



На тихий средневековый городок опускается ночь. Скоро выползут из темных углов скелеты, вампиры, призраки и прочая нечисть. Тогда настанет время героев, то есть нашей команды.

Оружие в игре покупается за деньги. Способ заимствован из Counter-Strike, так что многим хорошо знаком: попав на уровень, каждый игрок может вооружиться одним из 18 предметов или заклинаний, представленных в списке, если у него хватит денег. Правда, абсолютно для всех и без ухудшения свойств доступно лишь 12 видов оружия, остальные — это суперлуки, супермечи, сперпосохи и тому подобные суперштуки. Их может использовать только соответствующий класс.

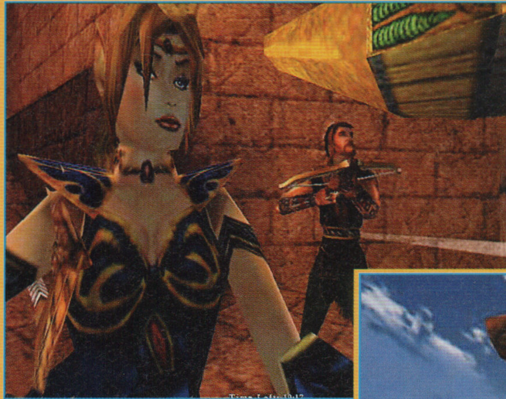


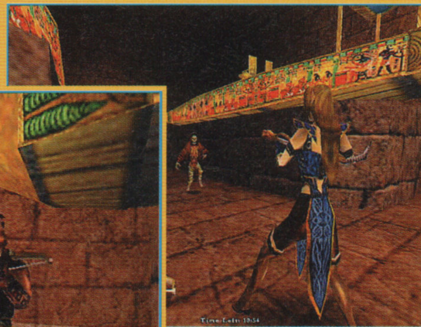
Так-так, защитничек принцессы... Ушел бы ты с дороги, а то ведь сейчас получишь по своей белобрысой башке! И нечего арбалетом в меня тыкать!



Бехолдеры — создания мерзкие, и их совсем не жалко убивать. Хотя в мертвом виде они становятся еще непригляднее и противнее.

Что же хорошего можно получить из этих особых предметов? Ну, например, лучник, за которого я всегда играю, становится обладателем мощного лука с прицелом — Bow of the Wizard's Eye, являющегося аналогом снайперского ружья. Обычно с таким оружием на каждого противника достаточно одной пули... то есть теперь стрелы. Воину достается молот с именем Earthquake Hammer, которым можно шибануть так, что все затрясется, и враги вокруг получат нехилые повреждения. Интересная вещица окажется и у волшебницы: это будет вроде бы обычный магический посох, но, чтобы уровнять возможности с лучником, к нему тоже приделан прицел, и сила заклинания доведена до такой степени, чтобы убивать с одного удара. Можете не сомневаться: остальные персонажи тоже свое получат, а что — увидите сами.







Какая средневековая сказка обойдется без спасения принцессы? В это благородное деяние превратилось освобождение заложников. Задание четко разделяется для «злых» и «добрых»: первые принцессу похищают, вторые — вызволяют.

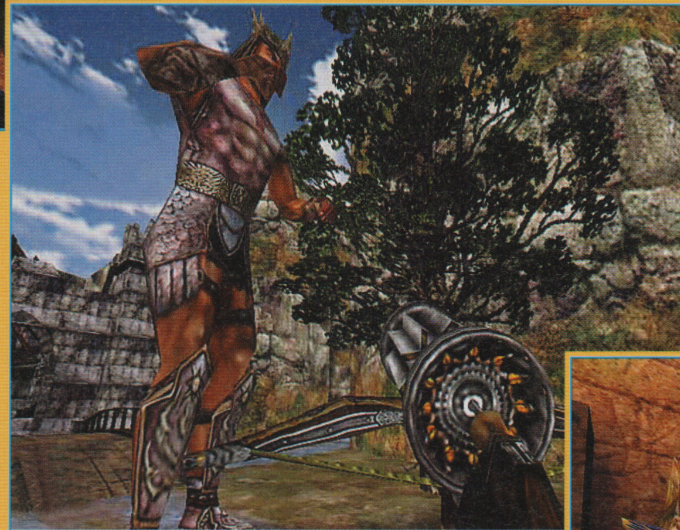
В финальную версию игры предполагается включить 25 карт с различными заданиями. В них опять-таки использованы идеи, навеянные Counter-Strike, Quake III: Team Arena и Unreal Tournament. Больше скажу: вообще не появилось никаких новых режимов командного противостояния, хотя со средневековым оружием и фэнтезийными монстрами даже старое будет смотреться по-новому.

Первый вариант задания — подобие захвата флага. Называтся «Меч в камне» и заключается в том, чтобы пробежаться до большого камня посреди уровня, выдернуть из него меч, уподобившись легендарному королю Артуру, и быстренько отнести на свою базу. Хитрость заключается в том, что, взяв меч, только им и можно сражаться, впрочем для воина оружие будет не таким уж и плохим.

Второй тип игры — сопровождение Варлорда (все равно он VIP, как ни назови). Товарищем Варлордом становится кто-то из



Красный дракон — венец природы. Некоторые думают, что венец природы — это человек, но на самом деле — дракон. А человек всего лишь убийца драконов.



Большой и страшный — это титан. Сейчас топнет своей ножищей — и останется от нас мокрое место. Лучше с ним побыстрее разобраться, а еще лучше — убежать, побыстрее и подальше.





Такая хрупкая девушка — и с таким большим топором. Разве можно? Придется прижечь из посоха, чтобы образумилась, а то ведь еще рубанет...

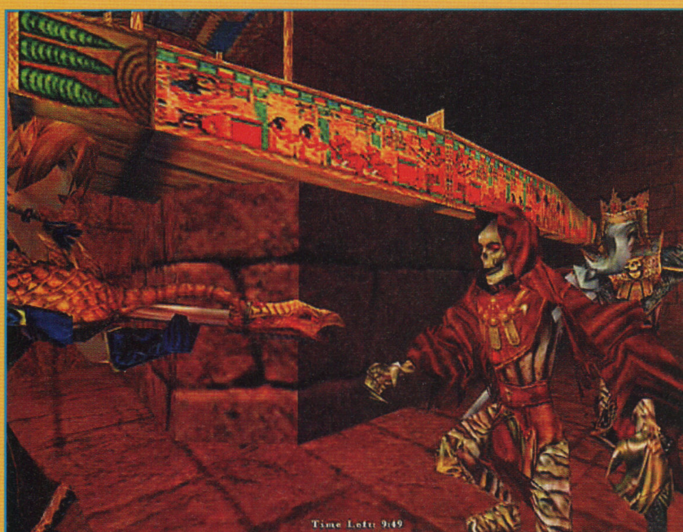


Правильный выбор позиции — половина победы. Пока остальные рубятся внизу, мы сверху будем отстреливать остальных. Безопасно и эффективно.



Арбалет-револьвер. А вы что думали, в сказку попали? Наука, даже средневековая, продвинулась достаточно далеко, тем более что спрос на мощное оружие есть всегда.





Взяв посох, как шотган, волшебница отражает атаку скелетов. Если промахнется, костлявая рука дотянется до ее горла, и только друзья смогут спасти бедняжку от жестокой смерти.



ДИАГНОЗ

Кто бы мог подумать, что Migh & Magic станет шутером? Но это произошло. Забудьте дробовики и снайперские винтовки! Ваше новое оружие — луки, мечи, файерболы и молнии. Ваши враги — драконы, вампиры, титаны, скелеты и, конечно же, другие игроки, объединившиеся в команду и ищущие своих жертв. Quake и Counter-Strike — это уже прошлое, средневековье — наше настоящее.



Пропавшая принцесса нашлась. Но ее охраняют враги, и просто так они не сдадутся. В худшем случае — вообще прибьют свою ценную заложницу.

команды, независимо от класса, но, в отличие от VIP в Counter-Strike, ему выдается не только лучшая броня, но и самое совершенное вооружение. Это уже не статист с ножом, которому практически ничего не светит в противостоянии с хорошо экипированными противниками. Варлорд может оказаться главной ударной силой, лично прокладывая себе путь к концу уровня.

Вообще не появилось никаких новых режимов командного противостояния, хотя со средневековым оружием и фэнтезийными монстрами даже старое будет смотреться по-новому.

Какая средневековая сказка обойдется без спасения принцессы? В это благородное деяние превратилось освобождение заложников. Задание четко разделяется для «злых» и «добрых»: первые принцессу похищают, вторые — вызволяют. Больше сложностей никаких нет, зато появляется ясность, откуда поступают деньги за выполнение задания: платит за все принцесса. О возможности жениться на ней ничего не сообщается.

И наконец, последнее возможное задание, тоже средневековая рыцарская классика: убить дракона. Этот огнедышащий ящер мирно пасся на просторах уровня, когда прибежали две кучки злобных игроков и стали его убивать. Дракон, естественно, защищается, но судьба его предрешена. Побеждает та команда, которая нанесет последний, смертельный, удар.



Как и следовало ожидать, можно не заботиться о выполнении требований миссии, а просто перебить всех врагов. За каждый труп выплачивается премия чистым золотом. Также заработать можно на охоте за монстрами, которые иногда встречаются на уровнях.

Сервер поддерживает до 16 игроков одновременно, что достаточно для полноценной командной игры с использованием различных тактических методов. Хотя можно было бы сделать и побольше. Время миссий, частота смены карт и прочие настройки поддаются изменению. Для тренировки и изучения уровней предусмотрен одиночный режим, в котором игрок уничтожает все, что шевелится, попутно привыкая к новому оружию и магии.

Игра обещает появиться в продаже в начале марта. Если, конечно, не потребуется вносить много исправлений после бета-тестирования. Поиграть в нее наверняка стоит: во-первых, это Might & Magic со знакомыми монстрами, наконец-то ставшими по-настоящему трехмерными, а во-вторых, не так много выпускается средневековых шутеров, чтобы их игнорировать. Поэтому я лично игру уже жду, заодно подготавливая своих друзей к смене совместного сетевого развлечения. MG





Сверхновые звезды!

Stars! Supernova Genesis

И снова мы с вами становимся свидетелями, как проект, задуманный для собственного развлечения и не претендовавший стать сверхприбыльным, получает коммерческий статус, обрастает соответствующей положению графикой и... иногда не сильно теряет в своей первоначальной привлекательности. Весьма вероятно, что новые Stars! Supernova Genesis не предадут идеалов предыдущих версий Stars!, а лишь исправят имевшиеся недочеты.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

В общем-то, описания нового проекта ни в чем не противоречат принципам, что были положены в основу Stars! и совершенствовались на протяжении нескольких лет. Кто был знаком с этой игрой раньше, без особых проблем разберется в новом интерфейсе и оформлении. А появившиеся возможности их даже обрадуют: многие вещи, на которые раньше приходилось тратить уйму времени, теперь могут быть обработаны за пару секунд. Но все же большинство читателей никогда раньше в Stars! не играли, поэтому в своем рассказе я буду ориентироваться на них.

Итак, Stars! Supernova Genesis — это глобальная пошаговая космическая стратегия, в которой игрок командует расой, желая сделать ее доминирующей в галактике.

У игры, как ни странно, есть сюжет. Для умудренного опытом игрока эта деталь настолько несущественна, что он ее обычно игнорирует, но ведь гораздо приятнее воевать за какие-то понятные цели, а не просто ради игры. В Stars! Supernova Genesis, как можно догадаться из названия, виной галактической экспансии стало превращение звезды, обогревавшей родной мир вашей расы, в смертоносную сверхновую. Остается или умереть, или расселиться в ближайших звездных системах. При таком выборе решение однозначно: расселяться! Вот только желающих занять подходящие для жизни звезды и без нас предостаточно.

Чтобы стать победителем, необходимо развить экономику своих колоний, построить боеспособный флот и сокрушить врага. Впрочем, есть и другие варианты победы.

Чтобы стать победителем, необходимо развить экономику своих колоний, построить боеспособный флот и сокрушить врага. Впрочем, есть и другие варианты победы, но наиболее однозначно именно полное уничтожение всех конкурентов. Для экономики нужны рабочие — значит, надо следить, чтобы население планет стабильно увеличивалось. А мощный флот нельзя создать, не развивая науку. Получается сложная система, в которой переплетаются многие факторы, но разобраться в ней все-таки можно.

Сначала игрок выбирает себе расу. Предпочтение зависит от того, как вы намерены действовать: сразу броситься в бой, рассчитывая на многочисленность своей армии и неожиданность удара, или же долго жиреть, стравливая тем временем остальные расы между собой, а потом прибрать к рукам ослабленных войнами противников. Если вам не понравится ни одна раса из предопределенных, можно создать такую, которая подойдет, выбрав нужные способности, установив требования к условиям обитания и производственно-социальные параметры своего общества.

Следующий шаг — подбор галактики для покорения. Ранее это составляло немалую проблему: стандартная

Паспорт

Stars! Supernova Genesis

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Mare Crisium
Издатель:	Empire Interactive


URL http://www.crisium.com

Дата выхода: начало 2001 г.

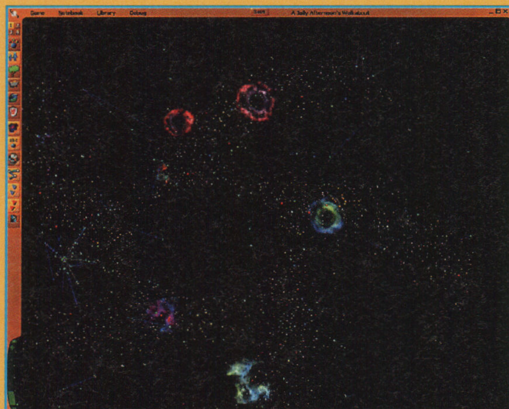






Это конструкторское бюро вашей расы. Здесь рождаются новые типы кораблей, которые потом будут построены на верфях колонизированных планет.





Вот что мы имеем: спиральная галактика из сотен звезд, шестнадцать рас и огромное желание каждой победить. Вы готовы к испытаниям?



Бортовые компьютеры ваших кораблей достаточно умны, чтобы уметь рассчитывать траекторию перехвата вражеских флотов. На этой картинке и продемонстрировано их умение.



Каждый шпион имеет навыки в определенной работе. Одни специализируются в саботаже, другие — в подкупе, третьи — во взломе компьютерных систем. С их помощью можно сильно навредить сопернику, но стоят услуги шпионов дорого.



галактика была бесформенной, хотя способы создать красивые звездные скопления и существовали. Теперь же все стало просто: либо выбираете одну из имеющихся форм, либо задаете нужные параметры, и компьютер генерит по ним требуемые системы.

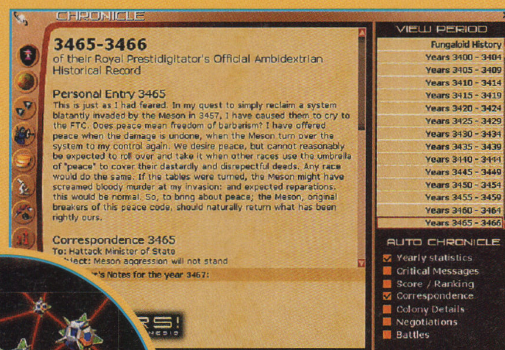
Вслед за этим начинается сама игра. Вы строите колонизационные корабли и рассылаете их на планеты, пригодные для проживания. Поселенцы основывают базу и начинают отстраиваться. Вскоре появляется новый промышленно развитый мир, и чем больше их будет, тем выше вероятность выиграть.

В каждой планетной системе можно разрабатывать три минерала, идущие затем на строительство зданий и космических кораблей. Фабрики, на которых работают люди, снабжают вашу экономику «ресурсами» — еще одним компонентом, необходимым для производства. Сбалансированная экономика легко производит все необходимое, к этому и нужно стремиться.

Чтобы получить новые технологии, часть ресурсов должна быть направлена на науку. Она состоит из шести областей, определенный уровень развития которых требуется для получения разных технических новинок, включая новые виды кораблей, двигателей, вооружения, сканеров, брони и так далее.

Реализация межзвездных перелетов всегда была одной из интересных задач для разработчиков. Придумано множество фантастических способов перемещения, но для Stars! Supernova Genesis из них выбраны только два: обычный, требующий затрат времени и топлива (причем, не экономя на последнем, можно существенно ускорить перелет) и через телепортационные ворота, которые после теоретической разработки за счет развития соответствующих областей науки можно строить на орбитальных станциях.

Наконец, встретив своего соседа по галактике, вы начинаете политическую игру, в которой, кроме всего прочего, участвуют шпионы. Каждый шпион имеет навыки в определенной работе. Одни специализируются в саботаже, другие — в подкупе, третьи — во взломе компьютерных систем. С их помощью можно сильно навредить сопернику, но стоят услуги шпионов дорого, так что бесконечно много таких помощников нанять не удастся. Естественно, тайные операции не всегда заканчиваются успешно. Шпиона ловят для последующего выкупа или обмена. Смысл



Приятная деталь для тех, кто любит рассказывать о своих достижениях. Записанная в художественной форме история покорения галактики очень занимательна для чтения.





Дипломатия играет важную роль в завоевании галактики. Правильный выбор друзей и врагов позволит стать сильным с минимальными затратами, а потом можно воевать сразу со всеми в полной уверенности, что победишь.



в этом простой: на заданиях навыки шпионов повышаются, и обидно будет потерять хорошего специалиста.

Когда же исчерпаны все мирные средства, в дело вступают космические флотилии. Встречаясь, два враждующих флота начинают стрелять друг по другу, руководствуясь своими боевыми планами. Игрок может только определять общую тактику кораблей, не вмешиваясь в их действия во время сражений. Незащищенные планеты подвергаются бомбардировке или атакам десанта, роль которого исполняют колонисты, если им будет дан приказ начать высадку. Планеты переходят из рук в руки, и в конце концов чья-то раса становится самой сильной в галактике.

Плавно перейдем от геймплея к графике. Тут полный порядок: аскетичные рисунки ранних версий заменены великолепной трехмерной графикой, которой, как говорят разработчики, было нарисовано более трех гигабайт (интересно, куда же это все подевалось, если выпускается Stars! Supernova Genesis на одном компакт-диске?). Но, как и сюжет, картинки не несут смысловой нагрузки, а лишь делают игру красивой. Также имеют место быть видеовставки, что заставляет говорить об игре как о полностью экипированном современном проекте.

Как и сюжет, картинки не несут смысловой нагрузки, а лишь делают игру красивой. Также имеют место быть видеовставки.

По времени и возможности переигрывания игра получается достаточно длинной. Для одиночного прохождения предусмотрено 25 сценариев, а когда они закончатся, можно будет до бесконечности воевать на случайных картах. Однако главное достоинство, за которое Stars! любят и ценят, — мультиплей. В Supernova Genesis доступна сетевая игра и классический режим — игра по электронной почте. До шестнадцати человек могут одновременно начать захват галактики, а сколько доживет до конца игры — заранее не известно. Вместе со скромными требованиями — Pentium II и 64 Мбайт памяти — игра просто-таки просится стать самым популярным развлечением для всех игроков. Главное — не бояться сложностей и перенимать опыт других галактических лидеров.

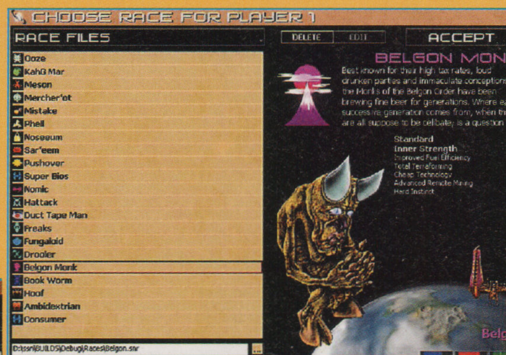
Дата выхода Stars! Supernova Genesis на момент написания статьи не вполне определена. Есть конкретный срок — середина марта, но официальный сайт предпочитает более обтекаемую формулировку: в течение 2001 года. Будем надеяться, что до декабря появление сверхновых Stars! не задержится, и уже совсем скоро мы сможем завоевать еще одну галактику. MG



Информация о колонии: какова концентрация минералов на планете, сколько здесь обитает ваших подданных, и что они производят, что будут производить в ближайшем будущем, и кто эти богатства охраняет.



Два флота методично уничтожают друг друга, и нет никакой возможности их остановить или отдать приказ капитанам кораблей. В общем-то, битва произошла уже давно, а это лишь отчет о проделанной работе.

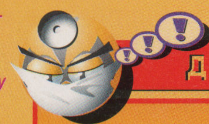


Выбор расы. С этого начинается путь игрока к победе... или полному поражению, если выбранная тактика для данной расы оказалась самой неподходящей.



Информация по научным исследованиям. Вместе с энциклопедией технологий является важной составляющей для контроля над техническим прогрессом и управления интеллектуальной деятельностью ученых.





ДИАГНОЗ

Известная игра по e-mail наконец приобрела издателя и стала привлекательной для широкого круга игроков. Потрясающая графика и годами выверенный игровой процесс — это ключ к успеху, хотя хитроумные правила с первой встречи могут и напугать.



Ну и где моя большая пушка?

Tribes 2

Надежда Величай
aka Pekveninos

Паспорт

Tribes 2
Жанр: Action
Разработчик: Dinamix
Издатель: Sierra Studios
URL http://www.sierra.com
Дата выхода: март 2001 г.

Вот и снова я, уважаемые, со своими извечными разговорами о всевозможных игрушках. Правильнее будет сказать об одной, но очень и очень ожидаемой. Что? Я не права? Вы ее не ждете? Ой, не смешите мои тапочки. Бесполезно, у них чувство юмора начисто отсутствует. Разве вам слово Tribes ничего не говорит? Вижу-вижу, глазенки заблестели, лица расплылись в широких счастливо-мечтательных улыбках. Понятно, что вспомнились вам грандиозные сражения под чужими небесами на далеких просторах, когда нет иного выхода — убей или будешь убит. Вспомнился шквальный огонь из минометов, сносящий все живое и не очень в зоне обстрела. Вспомнилось горячечное увлечение игрой, когда просто нет сил оторваться от компьютера. Так вот, перефразируя известные всем с младых ногтей слова, я воскликну: «Радуйтесь, геймеры всего мира, мы дождались! Грядет Tribes 2!» Правда, падать посреди площади и умирать не стану. Как же вы тут без меня останетесь?..

Конечно, можно было бы на этом и остановиться. Но как я могу не оправдать ваших надежд, драгоценнейшие изумруды моего сердца? Итак, что нам готовят парни из Dinamix... Новичков, без сомнения, порадует добавление обучающих миссий, которые дадут адекватное представление о всех аспектах Tribes 2 и помогут относительно безболезненно усвоить все умения и навыки, необходимые в игре, — от навыков управления средствами передвижения до умения закрашивать цели для тяжелого вооружения с лазерной системой наведения. Начинающие игроки получат полный инструктаж, построенный так, чтобы позволить им наилучшим образом подготовиться к встрече со своими онлайновыми противниками. И, подобно Unreal Tournament, в T2 предусмотрен режим сражения между AI сторон. Приятно же посмотреть, как бот мочит бота. Изучив тактику и стратегию командной игры, вы сможете выйти на интерактивную арену. Ранее это делать просто глупо. Убьют сразу же и имени не



Предусмотрено шесть видов личного снаряжения, различных устройств, расширяющих спектр ваших возможностей и помогающих выжить и победить. И, конечно, имеется семь типов стационарного оборудования. Но тут ничего существенно нового не сказано.





Тепло, светло, и мухи не кусают. Даааааaa, красиво жить не запретишь. Только что-то тут с мебелью как-то плоховато, хотя потолки высокие.



В пустыне зной и скупой, в тоске жестокой я влачился, вооруженный до зубов братвы отрядец мне явился... Красиво стоят, а! Вот только бы палить не начали.

спросят. Теперь играть интерактивно будет значительно проще, чем раньше: полностью перестроен интерфейс; естественно, изменения произошли в лучшую сторону. Иначе зачем? Практически все, что можно только пожелать, сделано частью интерфейса. Игроки смогут переписываться по электронной почте, запускать браузеры и ходить по нескольким предложенным линкам, общаться на форумах и все такое прочее.

Что касается графических достоинств Tribes 2, то они выше всяческих похвал. Добавлены всевозможные растения, климатические прибабахи: дождик там и так далее. Конечно, все это выполнено на высшем уровне. Персонажи и сделаны гораздо более реалистично, чем в оригинальной игрушке. Ну так разве чего-то иного можно ожидать от продолжения? Единственное, что вызвает какие-то нарекания, — чрезмерная живучесть умирающих. Но это как бы и не столь важно. Зато какая красота, какие виды! Перспектива отличная: все просматривается как на ладони, и игроки обнаруживаются практически с любой точки. Заслуживает внимания и плавный переход между изображением внутренних помещений и окружающей местности. В Tribes это уже было, но теперь отточено просто до совершенства. Наиболее же потрясают новшества, связанные с созданием средств передвижения.

Перспектива отличная: все просматривается как на ладони, и игроки обнаруживаются практически с любой точки.

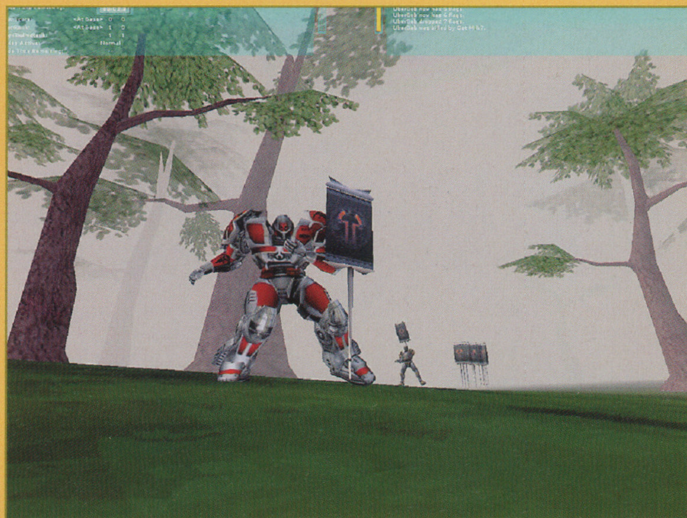
Всего в игре представлено 6 транспортных средств — 3 воздушных и 3 наземных, каждое со своими достоинствами и недостатками. Рассмотрим их подробнее. Итак, начнем с наземного транспорта. Первый — скоростной гравитационный мотоцикл. Маневренен, предпочтительное средство передвижения там, где необходима наибольшая скорость. Второй — двухместный танк, оснащен орудийной башней. Экипаж состоит из водителя и стрелка. В зависимости от предпочтений может быть вооружен плазменными пушками или минометами. Третий — тяжелый полевой транспорт. Экипаж состоит только из водителя. Может быть использован как БМП, так как оснащен мощной броней, не несет никакого оружия, но снабжен станцией активных радиопомех.

Воздушные именуются турбогравами. Первый — скоростной одноместный истребитель класса Shrike. Оснащен легкой броней и двумя бластерами. Наиболее эффективен для уничтожения воздушных сил противника. Второй — трехместный тактический бомбардировщик. Экипаж состоит из пилота, стрелка и бомбардира. За раз выпускает обойму из 40 бомб. Оснащен также легковооруженной турелью, расположенной под брюхом, которой управляет бомбардир. Несет на себе больше брони, но менее маневренен и проигрывает истребителю в скорости. Третий — тяжелый транспорт, рассчитанный на пилота, стрелка и четырех пассажиров. Его можно оснастить полным комплектом тяжелого вооружения. Оружие, как таковое, представляет собой обычный набор: бластер, винтовка, миномет, плазменная пушка, различные гранаты. Всего предлагается 15 различных образцов. Существует еще и три типа личной брони — легкая, средняя и тяжелая. Предусмотрено шесть видов личного снаряжения, различных устройств, расширяющих спектр ваших возможностей и помогающих выжить и победить. И, конечно, имеется семь типов стационарного оборудования. Но тут ничего существенно нового не сказано.

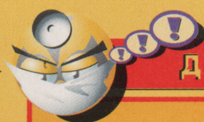
Что касается самой игры, то, помимо одиночного тренировочного сценария, существует еще целый ряд возможностей поразвлечься со вкусом. Rabbit — присутствует только один флаг. Как только кто-то хватает его, все остальные начинают на него охоту. Чем дольше удалось сохранить флаг, тем, естественнее, бонуснее. Захват и Оборона — все вертится вокруг контроля над определенной местностью. Очки даются за удержание какого-то объекта в заданный промежуток времени. Командная игра — команда, набравшая наибольшее количество очков, побеждает. Захват флага — основная задача, защитить свой флаг и захватить как можно больше флагов противника. Самый удачливый коллекционер побеждает. Осада — одна команда обороняется, другая ведет осаду. Когда оборона сломлена, команды меняются местами. Deathmatch — объяснять не надо, каждый сам за себя. Bounty — практически то же смертоубийство, только с одним «но»... Выбрав себе жертву, вы будете гоняться за ней, пока не убьете, и лишь потом сможете выбрать себе новую. Очки получаешь также за убийство тех, кто охотится лично за тобой. Охотники за флагами — масса возможностей: просто стремиться поубивать всех и собрать флаги, объединиться в команду и охотиться за флагами в группе, поделиться на два враждующих лагеря и устроить сражение не на жизнь, а на смерть.

В общем, скучать явно не придется. MG





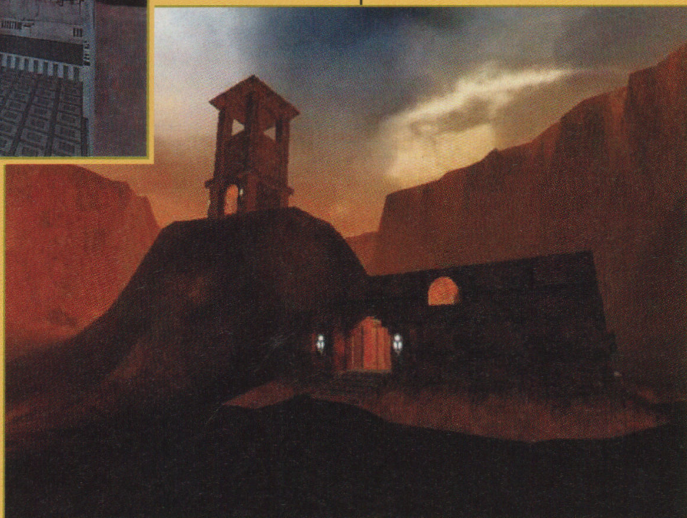
Ух, какой я хозяйственный! Во скока собрал... все мое, никому не дам! Э, ты чего там лапаешь?! Ты это тут клал?! Кому сказано, положь, хуже будет!



ДИАГНОЗ

Если вы до ломоты в спине просиживали за компьютером, не в силах оторваться от Tribes, эта игра для вас. Если вы горячий поклонник игрушек в стиле Action, то она для вас. Если вы просто любите добротно сделанные игры с красивой графикой и отличным звуком, дождитесь выхода Tribes 2.

Ну чем не веранда для наблюдений за луной? Вот еще сад камней выложить, и вообще праздник души начнется. Ну и что, что пыль и гарь? Может, это у нас туман такой...





За рай нужно бороться

Project Eden

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Когда будущее планеты Земля не омрачается всеуничтожающими катастрофами или глобальными военными конфликтами, ее, по мнению многих авторов, может ждать только жутчайшее перенаселение. Как следствие появляются огромные мегаполисы с многомиллионным количеством жителей и взмывшими далеко в небо небоскребами. Именно такое будущее станет домом героев игры Project Eden.

Паспорт

Project Eden
Жанр: action-adventure
Разработчик: Access
Издатель: Eidos Interactive
URL http://www.eidosinteractive.com
Дата выхода: март 2001 г.

Огромной высоты здания навсегда опустили на нижние ярусы города сумерки. Богатство человека можно оценить узнав где он живет: только самые состоятельные граждане могут позволить себе видеть солнце и дышать более-менее свежим воздухом. Чем ниже ваш достаток, тем дальше вглубь находится ваше обиталище. В самом низу царствуют беззаконие, грязь и нищета, поэтому простым честным людям здесь делать нечего. Эта территория принадлежит преступникам, служителям жестоких культов и неудачникам всех сортов, влачащим жалкое существование в практически непригодных для нормальной жизни условиях.





Также на нижних ярусах находятся промышленные объекты, хотя и автоматизированные, но требующие время от времени проверки и ремонта. Обслуживанием техники занимаются специальные бригады, и когда на заводе «Настоящее мясо» возникли проблемы, на их решение отправилась команда техников и инженеров. Как и следовало ожидать, назад никто не вернулся. Проблема перестала быть чисто технической и попала в ведение Urban Protection Agency, полицейской службы особого назначения.

Задача сотрудников этого агентства — разбираться с тяжелыми ситуациями, каковой была признана пропажа ремонтной бригады. На поиски снарядили отряд из четырех бойцов — с ними вы и пройдете через все препятствия, чтобы выяснить источник неприятностей и нейтрализовать его.

Для Project Eden разработана собственная техническая часть, реализующая последние достижения в области трехмерной графики.

Игра создается командой, в свое время подарившей игровому миру незабвенную Лару Крофт. Но это не значит, что движок заимствован с тех самых пор. Для Project Eden разработана собственная техническая часть, реализующая последние достижения в области трехмерной графики. Движок реализует качественную работу с текстурами,



Интересно, на что это мы смотрим? На дохлую крысу? Или на темную трубу, ведущую куда-то вниз? А может, на бомбу с часовым механизмом, пытаясь понять, какой же проводок перерезать, пока не закончились последние три секунды?..

улучшенную анимацию с различными эффектами и даже морфинг — плавное преобразование объектов, очень полезное для различных превращений и мутаций. Кое-что видно на скриншотах, и это кое-что весьма обнадеживает.

Смотреть в игре можно от первого и от третьего лица, причем при виде из глаз никуда не деваются ни туловище, ни ноги: опустите голову, и вы четко рассмотрите, куда наступает ваша нога и как чуть сбоку болтается рука, сжимающая пистолет.

Переключение между четырьмя участниками боевой группы происходит легко и непринужденно, а нужно это по простой причине: каждый боец обладает специфическими умениями, и время от времени приходится действовать от его лица. Остальные в этом случае будут просто бежать позади, прикрывая тылы от внезапной атаки врагов.

Специализация солдат следующая. Картер возглавляет группу. В его распоряжении хорошее оружие и право отдавать приказы. В перестрелках ему нет равных, и в подобных ситуациях жизни остальных бойцов обычно зависят от его правильных и своевременных действий.

Миноко отвечает за компьютеры и их взлом. Эти способности пригодятся не раз: будущее просто-таки напичкано всякой электроникой, которую нужно особым методом «склонять к сотрудничеству». Иногда только таким образом удастся открыть важную дверь, совершенно не поддающуюся выстрелам или взрывам.

Андре проявит себя, когда нужно будет починить какое-нибудь техническое приспособление. Он — прекрасный механик, и нет такой конструкции, которая бы оказалась ему неподвластна... ну почти нет: раздолбанное в пух и прах оборудование даже он не сможет восстановить.

Последний ваш боец — робот Amber. Что конкретно делает это кибернетическое чудо — никто пока не признался. А в общем — то, что обычно делают роботы. Попытайтесь сами догадаться, в чем заключаются его функции, а я предпочту не делать предположений — просто подожду выхода игры.

Все эти различные навыки дают большое разнообразие для составления загадок и придумывания заданий. Игра получается более «умной», переплетая напряженные перестрелки и другие боевые действия с работой для мозгов, тренировкой внимательности и смекалки.

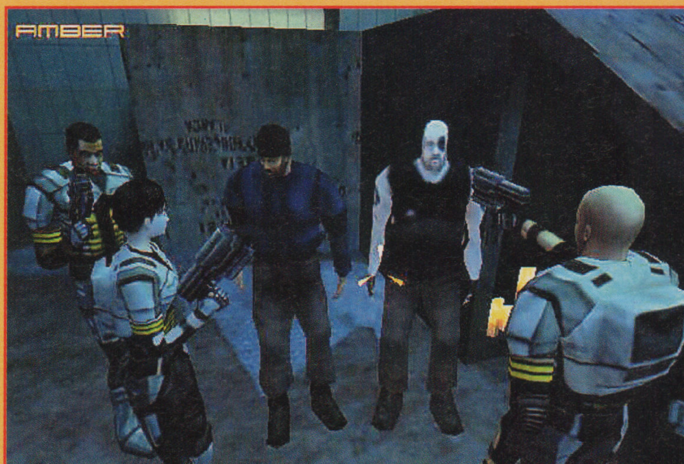
В чем-то проект напоминает System Shock, но вряд ли получится в точности такое же сочетание нескольких жанров и принципов: аркадное прошлое команды разработчиков заставляет думать, что с загадками и сюжетом дело обстоит несколько проще, и особо заморачиваться игрокам никто не даст. Оно и хорошо: вволю пострелять очень приятно, и не хотелось бы застрять посреди уровня, никак не понимая, что же делать дальше.

Кроме всех перечисленных выше достоинств, Project Eden имеет еще одно: возможность играть вместе с друзьями. Если у вас есть сеть, то можно раздать по персонажу каждому играющему, и тогда начнется настоящая командная игра. Не такое большое преимущество, но у других подобных проектов и его нет.

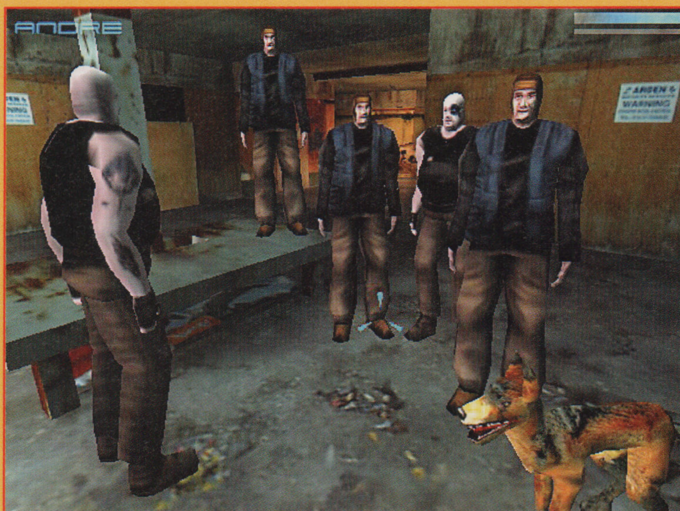
Другие приятные подробности появятся только после выхода игры в марте, но это будет тема для другого обзора. MG

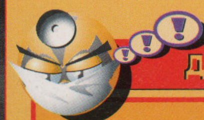


В чем-то проект напоминает System Shock, но вряд ли получится в точности такое же сочетание нескольких жанров и принципов: аркадное прошлое команды разработчиков заставляет думать, что с загадками и сюжетом дело обстоит несколько проще.



Эти два типа не хотят сотрудничать. Ну ничего, дуло пистолета приведет их в чувство и придаст больше отзывчивости. А захотят доказать, что они круче, — пожалуйста: у нас зарядов на всех хватит.



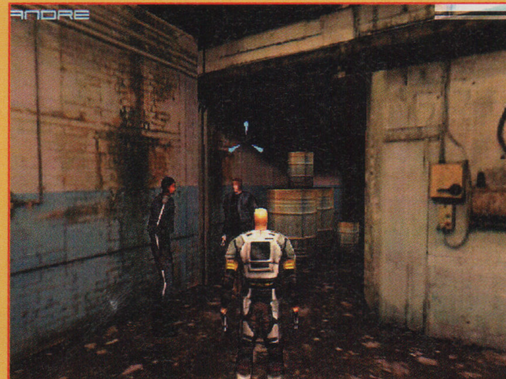


ДИАГНОЗ

Неплохо выглядящий боевик с элементами квеста. Если вам нравится шататься по темным улицам города будущего, отстреливая злобных монстров и агрессивных бандитов, Project Eden — хороший выбор. Если при этом вы ненавидите разбираться в загадках и решать головоломки — лучше про игру забыть.



Это что еще за странные создания? Вроде люди, но какие-то нечеловеческие. И явно не питающие к нам дружеских чувств. Лучше их утихомирить по-быстрому да убраться из этой части завода.



Местные жители о чем-то болтают. Пожалуй, у них можно спросить дорогу, а то совсем заблудился наш отряд в одинаковых ржавых тоннелях, непонятных помещениях и кучах всякого хлама.



Высоко лечу, отомстить хочу...

Independence War 2: The Edge of Chaos

Max von BULL dozer

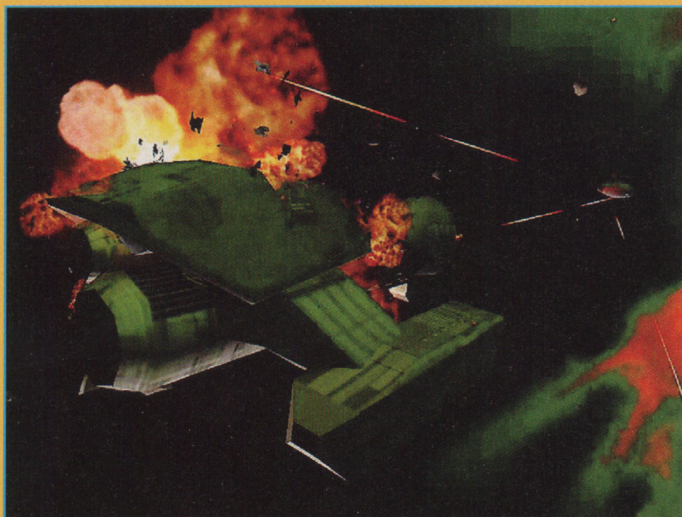
Живут же люди в будущем! И оружие у них лазерное, и костюмчики сплошь из железа (при этом весьма удобные, судя по всему), а уж девушки если и не красивые, так это уже отрицательные персонажи...

Паспорт

Independence War 2: The Edge of Chaos
Жанр: космический симулятор
Разработчик: Particle Systems
Издатель: Infogrames
URL http://www.infogrames.com
Дата выхода: апрель 2001 г.

Хотя нет, отрицательные девушки как раз самые симпатичные. На мой взгляд, именно в этом, а вовсе не в стремлении помочь брату/возлюбленному/другу кроется причина дикой ненависти к ним главных положительных героинь. Ревность, братцы, чувство от-вра-ти-тель-но-е! М-да... Но, позвольте, что же это я? Прошу прощения! Так вот, больше всего зависть меня раздирает по тому поводу, что почти у КАЖДОГО (вчитайтесь — каж-до-го!) есть возможность получить собственный, персональный космический корабль! Представляете, испортилось, скажем, настроение, депрессия там или еще что-нибудь... Садимся в личный космолет, загружаем достаточно провианта и на месяц улетаем на Венеру! Хотя нет, там слишком дождливо. Но не важно! В общем, именно с обзаведения личным космическим кораблем и начинается игра, смысл которой я бы выразил вот такой фразой: высоко лечу, отомстить хочу... Ну, и деньги не помешают.

История стара, кстати, как мир: некто Cal Johnson, житель колонии со странным названием Badlands Cluster, видит, как какой-то подозрительного вида дядька убивает его, Калова, отца-шахтера. «Что-то очень уж подозрителен этот мужик!», — думает Кал и решает на всякий случай дядьку убить. В результате его несправедливо сажают на 30 лет в места не столь отдаленные. Естественно, что это не надолго,— через 15 лет Кал понимает, что если он, герой этой игры, все ее (игры) время просидит в кутузке, то это будет совсем неинтересно и все геймеры дружно отправятся смотреть по видео «Зеленую милю». Так что наш герой поднатуживается и срывает с себя тяжкие оковы, заодно освобождая нескольких сокамерников, которые впоследствии становятся его верными товарищами и экипажем его много раз меняемых кораблей. Первый корабль воруется сразу же, для побега, а далее, по ходу игры, их будет еще больше. И действительно, кем еще становиться только что сбежавшему из космической тюрьмы мужику-сироте, кроме как пиратом? На мой взгляд, конечно, во всем виновата плохая компания, которая почему-то называется здесь экипажем.



Кем еще становиться только что сбежавшему из космической тюрьмы мужику-сироте, кроме как пиратом?



Высококвалифицированный боевой пилот Az, стриженная ежиком леди с железными манерами и большой практикой полетов на истребителе. Похоже, чувство страха у нее отсутствует начисто.



Толстый торговец-мародер Jafs. Судя по изображению, совершенно отвратная личность. Весь такой розовый, жирный, надутый... Как бритый хомяк, ей-богу. Несмотря на внешний вид, имеет хорошо подвешенный язык и способен достать что угодно... За соответствующую цену, естественно. Ну, а насчет мародера,



А графика действительно на высоком уровне. Особенно учитывая негласное правило 3D-роликов: что в анимации выглядит круто, на отдельном кадре — не очень.

думаю, понятно — все, что осталось после битвы (пушки с чужого корабля, тюбики с провиантом, памперсы для космонавтов), он сможет подобрать и доставить почти нетронутым.



Киборг Smith. Опять лысый! Похоже, мода у них такая. Живой плоти в бедняге осталось всего 40 процентов, так что общается он в основном с механизмами, чем и заслужил себе репутацию опытного инженера.



Lori. Наконец-то хоть кто-то с прической! Длинноволосая девушка, обладающая вне корабля поразительной скромностью и наивностью, в полете хотя и несколько не дотягивает до Az, но тоже имеет очень даже неплохие навыки боевого пилота.

Весь этот пестрый сброд во главе с вами начинает в явно криминальных целях бороздить просторы галактики. Эти самые просторы создатели игры обещают сделать как можно более реалистичными, а полеты по ней — похожими на настоящие. Сами транспортные средства, используемые героями для перемещения по космосу, подчиняются его законам и летают даже с поправкой на массу: чем больше корабль, тем труднее ему развернуться; и если он вдруг закрутится волчком, то остановить его будет куда сложнее, чем какой-нибудь легкий истребитель.

В то время как машина стоит в ангаре, ее позволено всячески модифицировать. Это подразумевает навешивание новых вооружений, двигателей, компьютерные систем



и систем обороны. Есть даже возможность устанавливать башенные орудия, хотя и не на все корабли.

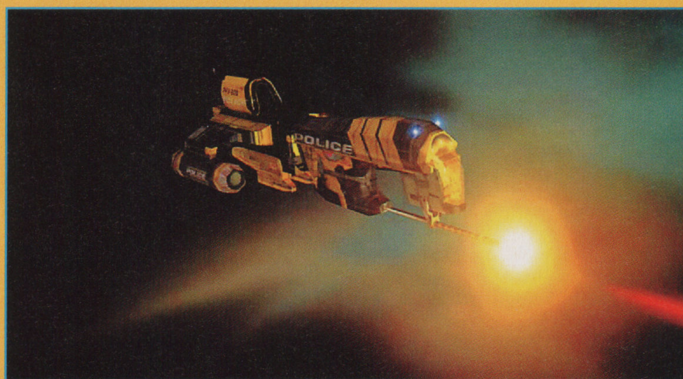
Игра поддерживает графические ускорители, так что сама галактика со всеми ее вихрями, звездными просторами и плавучими объектами выглядит очень достойно. Благодаря этому можно двигаться в любом направлении, забывая, где верх, низ, лево и право. Вашему вниманию предоставляется более сотни звездных систем, в каждой из которых наличествует около дюжины планет. Выбирайте любую, включайте ускорители, некоторое время любуйтесь, как ваш корабль рассекает просторы космоса, выпуская пламя из мелких поворотных двигателей и красиво отражая всякие блики и отсветы множества солнц, и вы уже на месте.



В то время как машина стоит в ангаре, ее можно всячески модифицировать. Это подразумевает, что вы можете навешивать новое вооружение, двигатели, компьютерные системы и системы обороны.

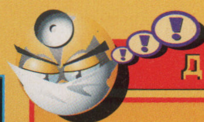


Напоследок хотелось бы отдать должное поддержке нескольких игроков. Разрешена игра как по локальной сети, так и по Internet, с количеством игроков до 8 штук. Весело то, что, кроме вариантов deathmatch и кооперативной игры, уже ставших в своем роде столпами, присутствует также только-только входящий в моду режим «Захват флага», здесь проходящий под именем «Захват зонда». А что порадовало меня лично — это возможность кооперативного прохождения самой игры.



Ой... а вот и фараоны пожаловали. Товарищ офицер! Не стре... Понял, никто меня не любит, никто не уважает! Надо отстреливаться, а то догадаются, что у нас патроны кончились!

Конечно, настораживает тот факт, что за благими намерениями обычно следуют третьи Star Control'ы, но создатели «Войн за независимость» утверждают, что игра фактически закончена, почти отшлифована, и вся их реклама основана уже на последнем взгляде на игру. Выходит она скоро, уже в апреле, так что посмотрим, оценим, полетаем... MG



ДИАГНОЗ

Приятный, не заставляющий часто и подолгу думать симулятор полетов и сражений в космосе, с долей романтики пиратских веков. Графика более чем очень приличная, сюжет хотя и избит, но не скучен. Видимо, наилучшим применением для «Войн за независимость-2» было бы включать их в моменты сильной скуки или депрессии. Для релаксации. Но и просто поиграть — вполне сойдет.



Эй, железный! Мы из газеты. Не суетись, улыбайся. Сейчас дядя фотограф залезет под тряпку, и оттуда вылетит Синяя Птичка. Эх, говорил же, не дергаться!

Pomadka

(Помадка):

Бокал:

шампанское блюдце.

Компоненты:

— ликер шоколадный — 25 мл,

— ликер клубничный — 25 мл,

— сливки — 25 мл.

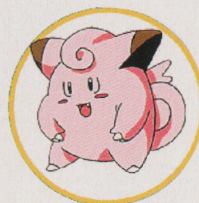
Украшения:

половинка клубнички.





Кроме всем известных карточных настольных игр, таких как Magic the Gathering и Battletech, существуют и другие. Сегодня мы расскажем об одной из них, завоевавшей наиболее широкую популярность на Западе за счет своей примитивности. Pokemon — игра, сделанная компанией Wizards of The Coast, наиболее тупой и азартной, специально для детей младшего и среднего школьного возраста. В отличие от M:tG в Pokemon вы всегда выигрываете или проигрываете какие-нибудь карты, так что о постоянном составе колоды можно забыть. С другой стороны, различных карт



Еще немного

Аватар Пингвинов

Pokemon

Beedrill, Pidgeotto, Squirtle, Snorlax. Нет, эти слова вовсе не из какого-то загадочного неизвестного языка. Вернее, не совсем. Это язык Pokemon. Фантастический мир Pokemon наполнен самыми разными «карманными монстрами» (Pokemon — сокращенно от английского «pocket monsters») — от милых и симпатичных до громадных и страшных. Вы, словно тренер, пытаетесь собрать свою команду, выбирая из 150 известных на сегодняшний день персонажей, каждый из которых обладает различными характеристиками: одни способны генерировать и пропускать сквозь себя электричество, другие, например, плавать или бродить по дремучим лесам. Каждого из них можно «поймать» в руку и, немного потренировав, отправить в сражение с другим Pokemon'ом. И чем больше времени они проводят в схватках с себе подобными монстрами, тем сильнее они становятся.

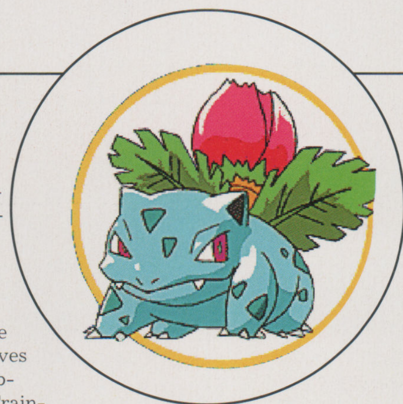


Игра эта, скорее, ориентирована на детей младшего и среднего школьного возраста, хотя может быть интересна и для взрослых людей. При условии, конечно, что потенциальный игрок владеет хотя бы основами английского языка. Реклама Покемона утверждает, что он, как и любая другая настольная карточная игра, учит ребенка ассоциативному и логическому мышлению, развивает память и творческие навыки. У детей вырабатываются такие полезные качества, как ответственность, решительность, способность планировать свои действия, внимательность, любознательность, а благодаря тому, что карточки Pokemon служат не только для игры, но и просто для коллекционирования, дети еще и удовлетворяют свою потребность в общении друг с другом. И наконец, это отличная альтернатива компьютерным играм.

Принципы игры

Как и во многих других карточных играх, в Pokemon существует несколько разновидностей самих карт, называемых здесь Energy (карты энергии), Pokemon или Basic Pokemon (собственно, базовые монстры), Evolution или Evolves from... (эволюционные, усовершенствованные монстры) и Trainer (карты-тренеры) Cards, которые, будучи собранными в определенной пропорции, составляют боевую колоду игрока. При этом последние три типа состоят из обычных (common), необычных (uncommon) и редких (rare) карт, о чем свидетельствует соответствующий значок в правом нижнем углу карты.

Каждый монстр (Pokemon или Evolution Card) имеет отпечатанное на карточке свое оригинальное название, рисунок и физические параметры. Кроме упомянутого на карте, имеется много другой важной для самого процесса игры информации. В центре под картинкой помещается текст, обозначающий ту или иную способность конкретной карты. Для карт-монстров важным является показатель защиты или стойкости (HP — Hit Points), находящийся в верхнем правом углу.





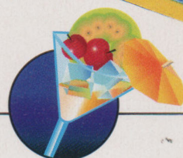






тут значительно меньше, так что существует реальный шанс собрать их все, не выкладывая астрономические суммы денег. Не очень большая популярность этой игры в нашей стране объясняется, как считают многие, недостатком рекламы, и более высоким в среднем уровнем интеллекта.







о цветных картoчках

Для стимулирования продаж был придуман девиз Pokemon: «Gotta catch'em all!» («Поймать их всех!»), т.е. стать обладателем полного набора всех известных монстров. Цель — сравнимая с изначальным сюжетом игры для приставки Game Boy. Однако данный призыв больше подходит любителям-коллекционерам, нежели настоящим игрокам. Хотя, безусловно, большее количество имеющихся в наличии карт дает возможность составлять более могущественные игровые колоды.

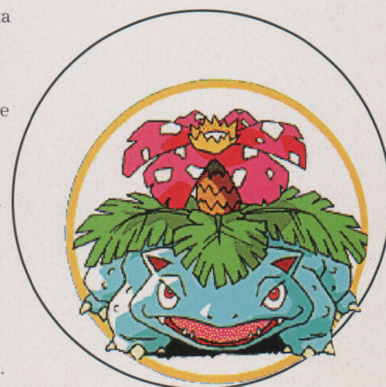


Чем сильнее покемон, тем труднее заставить его покинуть поле боя побежденным. Одними из ключевых параметров являются также уязвимость (Weakness), устойчивость (Resistance) и плата за замену (Retreat Cost), помещаемые под основной текст карты-монстра. Все монстры делятся на несколько видов, соотносящихся с определенной стихией: трава, огонь, вода, электричество (разряд молнии), телепатия (психическая энергия), физическая энергия. Последним видом являются бесцветные карты. Данные разновидности обозначаются специальными символами, которые можно увидеть рядом с отметкой HP.

Вспомогательные карты (Trainer и Energy Card) вносят в игру дополнительное разнообразие, делая ее более динамичной и непредсказуемой. Карты-тренеры не имеют цвета, и вся их игровая ценность сводится к отпечатанной на них инструкции, следуя которой, игрок способен кардинальным образом изменить ход игры. Карты-энергии, в свою очередь, обладают конкретными цветовыми характеристиками, свойственными одной из соответствующих стихий. Правда, служат они только для оплаты определенного приема (удара) во время фазы атаки монстра, поскольку в Pokemon, в отличие от прочих игр данного направления, отсутствует понятие стоимость вызова (Casting Cost) существа.

Разумеется, конечной целью игры является победа над соперником, которая достигается следующими тремя способами:

- Первый, когда во время поединка вы выбираете одну из шести заранее отложенных из вашей колоды карт-призов за каждого побежденного монстра. Тот, кто первым соберет все призы, считается победителем. Это, кстати, наиболее часто используемый способ для выигрыша партии.
- Второй. Если оппонент не в состоянии выставить в бой очередного монстра.
- Третий, он же самый редкий для Pokemon. Возникает в случае, когда у одного из игроков заканчивается колода, т.е. он не может в начале своего хода взять карту из своей библиотеки.





FAQ

В: Я купил готовую колоду (или стартер для игры для 2 человек), а там — много одинаковых карт. Зачем это нужно?

О: Заранее собранные турнирные деки — это колоды, построенные по определенному принципу, когда каждая карта работает в совокупности с другими. Поэтому в такие колоды кладется по нескольку одинаковых карт (например, карт-энергии), чтобы сделать ее более сильной. Если вы просто коллекционер, а не игрок, то вам лучше покупать отдельные бустера, где все карты разные.

В: Как узнать, не прогадаю ли я, обмениваясь картами с другими людьми?

О: Для этого существуют специальные прайс-листы на каждую карту. Однако если их не оказалось под рукой, можно воспользоваться символами редкости, указанными на самой карте. Редкие карты — дорогие, необычные — дешевле, обычные — самые распространенные и стоят совсем недорого. Самыми ценными и труднодоступными являются карты, облаченные в голографическую фольгу.

В: Почему в тематической деке нет карт, обозначенных в колонке «ADD (дополнительно)» из прилагаемого к деке описания?

О: В инструкции приводится список карт базовой деки и карт, рекомендуемых для ее улучшения. Последние, однако, не включаются в базовый набор, их необходимо искать в отдельных бустерах или выменивать у друзей и знакомых.

В: Я приобрел бустер с изображением Charizard, но самой карты Charizard там не оказалось. Почему?

О: Все картинки на обертке бустеров — всего лишь декорации. Карты кладутся в бустеры в случайном порядке. И два бустера с одинаковой картинкой очень редко будут иметь одинаковый набор карт.



В: Каково может быть максимальное количество карт в руке во время игры?

О: Их количество не ограничено.

В: Можно ли атаковать покемоном, который только что вошел в игру?

О: Да, можно! Но только если вы имеете возможность оплатить стоимость атаки.

В: Если я заменяю своего активного покемона, исчезают ли с него повреждения?

О: Нет, не исчезают. Однако любой из возможных эффектов, влиявших на данного покемона (усыпление, отравление и т. д.), больше не имеет силы.

В: Если я сам убираю своего покемона из игры (knock out), получает ли мой оппонент право на взятие приза?

О: Да.

В: На некоторых покемонах вообще не обозначен размер повреждений, которые он способен производить своей атакой. Как же их использовать?

О: Действительно ряд атак не выражен в числовом выражении. Впрочем, здесь нет ничего страшного. Каждый раз, когда вы объявляете атаку, просто читайте текст и делайте то, что из него следует.



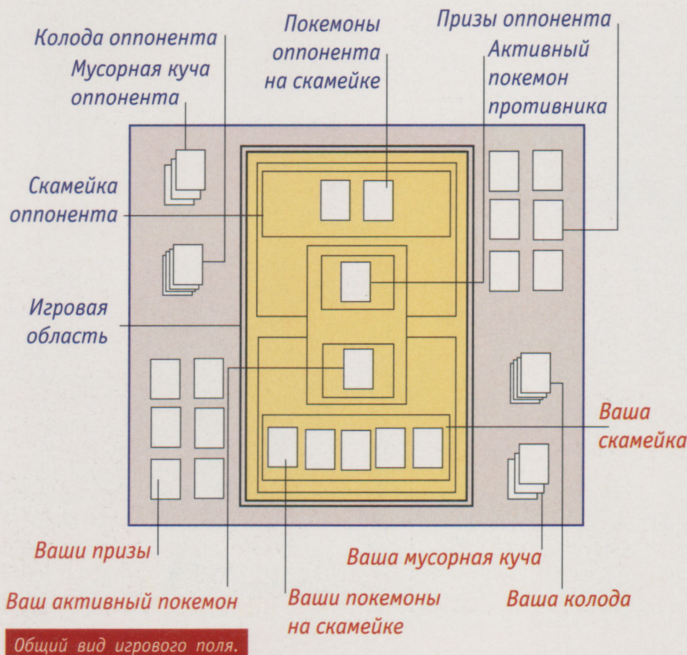
Механика игры

Для примера приведем турнирный вариант правил, от строгости которого возможны некоторые отступления в зависимости от того, где и с кем вы играете.

Игра происходит в режиме «один на один». Каждый соперник обязан иметь колоду, состоящую из 60 карт. Перед началом игры необходимо тщательно перемешать колоду, чтобы исключить возможность подмешивания определенной последовательности. Затем сверху берется по 7 карт, а следующие 6 карт кладутся на стол рубашками вверх — это карты-призы, которые игрок тянет по одной за каждого выбитого (knocked out) им с поля боя монстра-покемона оппонента. Оставшаяся часть — это библиотека, из которой в начале каждого хода необходимо брать по одной карте. После этого оба игрока выбирают из семи сданных вначале карт одного базового покемона (Basic Pokemon) и кладут его в игру в специально отведенный для этого сектор. Такой покемон называется активным (Active Pokemon). В любой момент времени на столе может быть только по одному активному покемону с каждой стороны. Кроме назначения активного покемона, игроки по желанию могут выложить со стартовой руки еще по 5 базовых монстров, которые, однако, будут находиться пока на скамейке запасных (Bench). Далее следует определить право первого хода. Обычно это делается подбрасыванием монетки. Игра протекает в режиме пошаговой стратегии. При этом пассивный игрок не имеет возможности производить практически никаких действий во время чужого хода.

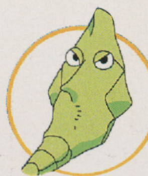


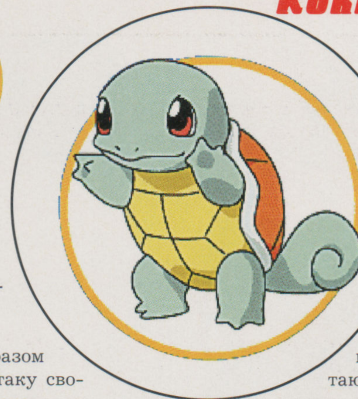
Структура хода довольно незатейлива. Она делится на четыре этапа:



Общий вид игрового поля.







Откуда это взялось?

Вся эта история началась в Японии в середине 90-х годов, когда на электронной игровой приставке Nintendo Gameboy появилась первая версия Pokemon. Затем она трансформировалась в разряд одной из коллекционных карточных игр (trading card games), а позднее по ее мотивам было поставлено невероятное количество телевизионных шоу и передач, сделан даже специальный детский мультипликационный сериал, сразу же занявший первые строчки в мировых телерейтингах. В огромных масштабах стали появляться различного рода сопутствующие товары: статуэтки, игрушки, брелки, наклейки и т.д. — всего около полутора тысяч различных наименований с символикой Pokemon. Одно время раздавались, правда, грозные возгласы взрослого населения планеты, что, мол, «злые» монстры негативно влияют на психику детей. Безусловно, нельзя отнимать право у родителей решать, насколько вредно воздействие, оказываемое той или иной игрой на их чад, однако стоит упомянуть, что Pokemon получил специальное разрешение от Национального родительского центра, находящегося в США, а также особое одобрение из самого Ватикана. Из Японии игра мгновенно перекочевала в Соединенные Штаты, а теперь вот дошла и до России, причем сразу в нескольких ипостасях — в виде карточной игры и мультфильма по каналу ОРТ. Поэтому если вы хоть раз видели Pokemon'ов в действии, разобраться с базовыми принципами не составит особого труда. Тем более, что Pokemon явно не претендует на роль конкурента по сложности и многообразию правил таким признанным авторитетам этого жанра, как Magic: the Gathering или Battletech.



- взятие карты из библиотеки в начале своего хода,
- подготовка к атаке,
- атака,
- конец хода.

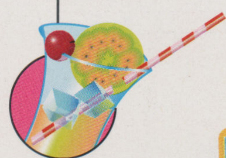
После взятия карты игроку предоставляется возможность решить, как наилучшим образом организовать атаку своим активным покемоном. Для этого на данном этапе хода он может: выложить на скамейку запасных до 5 базовых монстров; усовершенствовать любого из них, а также и активного покемона, путем прикрепления к ним эволюционной карты (Evolves from «Basic Pokemon»); повесить на покемона карту энергии; сыграть карту-тренер; сделать замену активного покемона на любого другого со скамейки запасных; использовать одну из специальных способностей монстра (Pokemon Power).

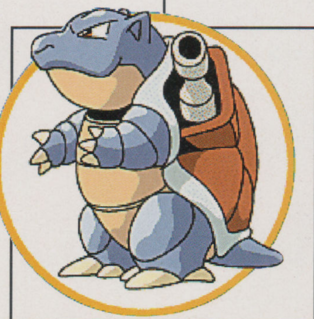


Отметим отдельные нюансы. Нельзя улучшать базового покемона, если он только что был вызван или уже улучшался в этот ход. После усовершенствования все способности и текущее состояние базового покемона аннулируются, и в расчет уже принимаются соответствующие характеристики нового существа (evolved), за исключением количества повреждений, нанесенных базовому покемону. Все прикрепленные до момента апгрейда карты также остаются в игре. Использование карты-энергии допускается лишь один раз за ход. Карты-тренеры после того, как они объявлены и сыграны, помещаются (сбрасываются) в специальную стопку (discard pile). Туда же уходят и все прочие карты, например сами покемоны и все прикрепленные к ним карты, если они проиграли в сражении, или, скажем, карты энергии после оплаты стоимости замены существа (Retreat Cost).

Ключевым моментом в игре, как не сложно догадаться, является фаза атаки. Давление и натиск — вот основное оружие победы в Pokemon. Конечно, существуют карты, позволяющие осуществлять определенный контроль за игровыми ресурсами оппонента и даже составлять отдельные могущественные комбинации. Но все же понятия «контроль» и «комбинация» свойственны этой игре в гораздо меньшей степени, чем Magic.

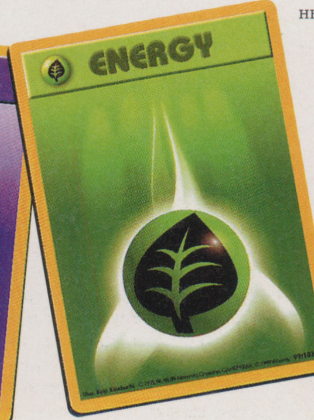
Атаковать можно только один раз и только одним из возможных способов, которым обладает активный покемон. Оплачивать заявленную атаку следует картами-энергии, которые прикрепляются к покемону на протяжении всей партии. Причем, энергия должна соответствовать количеству и типу стихии, обозначенной специальными символами слева от наименования предполагаемого способа атаки. Все очки повреждений (damage), наносимые существами во время боя, указаны справа от текста атаки и кратны 10. Для обозначения



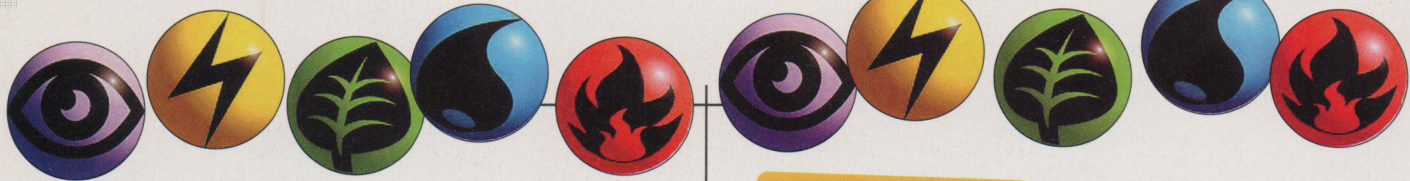














каждого повреждения, равного 10 очкам, используются специальные значки либо просто обычные монетки. Когда количество повреждений будет равно или превысит размер защиты (HP) покемона, тот считается выбитым с поля боя (knocked out) и отправляется на «кладбище» (discard pile) вместе со всеми висящими на нем картами, если таковые имеются. Для продолжения сражения ему на смену необходимо выставить нового монстра со скамейки запасных, который в свою очередь будет именоваться активным. После этого владелец покемона-победителя берет себе одну из шести карт-призов. Это, кстати, коренное отличие игры от всех более «интеллигентных» игр, где целостность колоды сохраняется. В этой игре вы обречены терять карты или выигрывать новые.

На размер повреждений, помимо непосредственно самой атаки, влияют еще параметры уязвимости и устойчивости. Сила атаки увеличивается вдвое, если защищающийся покемон обладает уязвимостью по отношению к атакующему. И наоборот, атакующий покемон наносит на 30 очков меньше вреда, если обороняющийся имеет устойчивость к стихии, из которой происходит нападающий.

После этого наступает последний шаг — конец хода. Иногда на нем нужно произвести ряд действий. Затем ход передается другому игроку.

Для разнообразия сюжета в Pokemon существуют такие состояния монстров, как усыпление (Asleep), парализация (Paralyzed), отравление (Poisoned) и оглушение (Confused). Все указанные состояния относятся исключительно к активному покемону и являются следствием эффекта особых атак.



Если покемон заменяется или усовершенствуется, эти параметры исчезают. Когда существо усыплено, оно не может атаковать и его нельзя заменить. В конце каждого хода следует подбросить монетку. В случае выпадения «решки» покемон «пробуждается» и может атаковать, если выпал «орел», то придется ждать конца следующего хода, чтобы повторить попытку. Здесь необходимо отметить, что в Pokemon довольно значительная часть эффектов различных карт сопровождается подкидыванием в воздух монетки, что делает игру в определенной степени зависящей от воли случая.





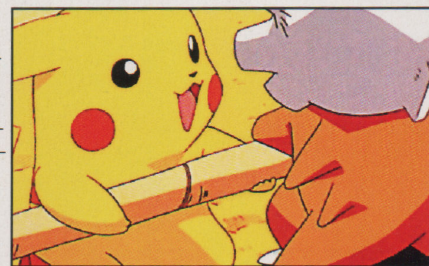


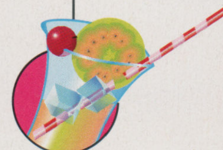


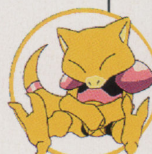
Оглушенный покемон также не может быть задействован в обычном режиме. Так, каждый раз до атаки или в процессе замены нужно снова подбрасывать монетку. Парализованный монстр находится в таком положении ровно один ход и не способен выполнять ни одного действия. Наконец, покемон, получивший свою порцию яда (отравленный), функционирует в нормальном режиме, и только в конце хода он получает 10 дополнительных очков повреждений вне зависимости от его способностей уязвимости и устойчивости. Для обозначения используется специальный значок (poison marker), отличный от тех, которые фиксируют количество вреда.

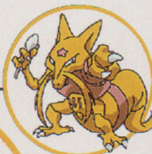
Таковы коротко основные понятия игры. Однако за более подробными правилами, а также специфическими особенностями отдельных ее эпизодов рекомендуется обращаться на специальные сайты в Internet или к своду правил, прилагаемых к стартовому набору Pokemon. После этого пора приступать к самому поединку.

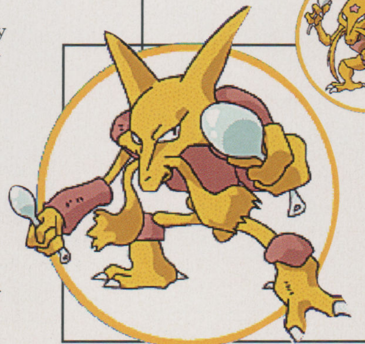
Pokemon — динамично развивающаяся игра, она не стоит на месте. Регулярно появляются на свет новые сеты и наборы карт, позволяющие совершенствовать свои колоды, либо создавать принципиально новые. В частности, в онлайновом журнале «Top Deck», расположенном по адресу www.wizards.com/topdeck, регулярно ведется обзор свежих обновлений. А кроме того, в США создана специальная Лига Pokemon'a (Pokemon TCG League), объединяющая около полумиллиона людей. MG











МЕГА ХИТ



Да, тяжелые времена настали у нас. МегаХитов всего два, да и те какие-то неправильные. Что это за названия: ONI, IGI?! Ежу понятно, что краткость — сестра таланта, но нельзя же изъясняться исключительно словами из трех букв — это как-то некрасиво. Я понимаю, что IGI это аббревиатура, и в действительности игра зовется Project IGI: I'm Going In, но какой смысл в трех буквах ONI? Если разработчики не прекратят все сокращать, то и нам вскорости придется отвечать супостатам тем же. Например, как вам такой обзор по Baldur's Gate II: «Игр: BG2. Жнр: RPG. Рзб: BII&BiW. Изд: Itp. WWW: www.itp.com. СиТ: W98, P233, 32RM, 4xCD. Оч. хор. РПГ. Мы все оч. ждл. ее вых. И вот нкн. рзр. ее ддл. Нд. скз. игр. не обм. нших. ожд. Грф. пр. всх! AI NPC змч. Крч, это прд. игр. BG. Гл. гер. тот же. Лдн, я пшл. в нее игр. Ром. Шил. ака РНГ»?

Причем одно дело писать такие шифровки, а другое — их читать. Ведь это придется делать вовсе не нам. Так что, уважаемые читатели, не думайте, что эта проблема вас не касается. Крч, счст. Вам прчт. наш. рубрк.

С увж. Пнк Нкл.

Oni

НА СТРАНИЦАХ 51—54

Project IGI: I'm Going In

НА СТРАНИЦАХ 55—58

ЕЕ звали КОНОКО

Oni

Кирилл Алехин ака Maza

Мы это уже видели. Пробовали. Наслаждались. Но всегда — по частям, фрагментами, мозаика сложилась только сейчас.

Такие игры мечтают делать все разработчики, особенно в свете появления смертоносного X-Box. Стопроцентно удачный проект, одинаково выигрышно смотрящийся и на PC, и на консолях. (Вы когда-нибудь пробовали (вы)играть в Quake 3 на Dreamcast?) И при этом — однозначно оригинальный. Кто еще способен на уникальность в наше насквозь клонированное время?

Паспорт

Oni

Жанр:	файтинг экшн
Разработчик:	Bungie Software
Издатель:	Take2 Interactive
URL	http://www.bungie.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium II – 266 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	8x
Video:	4 Мбайт
	OpenGL compatible 3D card

Часть первая. Пафосная

Вопреки опасениям Oni не превратился в очередной зверушкоспасательный экшн — для этого в нем слишком много файтинга. Его минула и судьба очередного Tekken: Oni слишком ларпоходобен, чтобы сконцентрироваться на коротком выкрике «Fight!». Oni — эквилибрист. Oni балансирует на грани. На одной стороне — вторичность, на другой — скука. И только Oni проходится на одном дыхании, заставляя то таиться, то идти напролом, то нападать, то защищаться, то выжидать, то полагаться на реакцию, интуицию и удачу.

Oni с самого начала был темной лошадкой — никто, даже сами Bungie, не могли предсказать, удастся ли в итоге соблюсти баланс. Релиз разрешил все сомнения. Oni сорвал главный приз. Повезло не ему, повезло нам. Слава богу, друзья. Слава богу...



Часть вторая. Oni-me

Вы наверняка слышали про Anime, но в ближайшем видеопрокате не нашли ни одного подобного мультфильма. Вы читали про Mango, но ваше непродолжительное знакомство ограничилось мутными картинками, скачанными в Сети. Вы точно знаете, что вокруг полно ценителей японской мультипликации, но никогда не видели их в лицо. Не отчаивайтесь. Их никто не видел.

Anime — культура актуальная и состоявшаяся. С миллионами фанатов, тысячами сайтов и сотнями студий, ежегодно выпускающими до полутысячи лент жесткого, агрессивного, полуометражного кино. Anime — самая современная школа анимации. Именно Anime, а не Дисней, достойно стать символом нового тысячелетия.





Большой, но мелкий босс. Умирать не собирается, после нокдауна улетит.

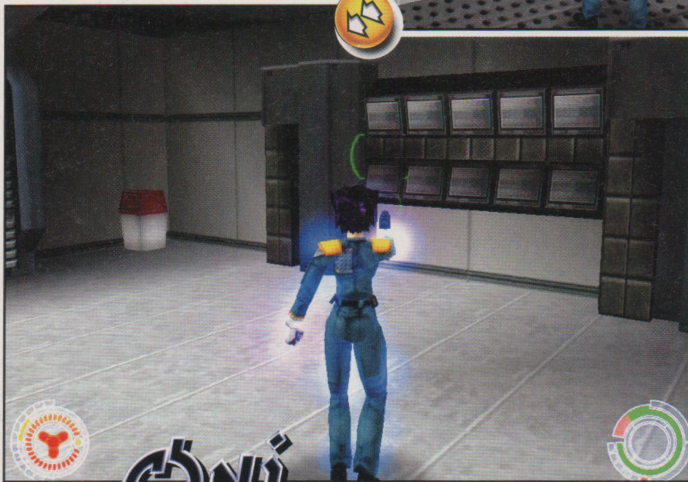
Другое дело, что приобщиться к анимэ несмотря на его популярность, совсем не просто.

Поклонники Anime — бойцы невидимого фронта. Они — вокруг, но вам их не заметить. Вам на них не выйти. Вам их не найти. Они собираются по выходным в уютных квартирках и смотрят подпольно переписанные кассеты, смакуя и обсуждая подробности и нюансы. Они составляют уникальные коллекции по несколько тысяч наименований, причем большую часть названий не узнает и матерый киноман. Они ходят на вечеринки в «Шестнадцать тонн», потому что там с завидной регулярностью крутят классику мирового анимэтографа. Наконец, они будут играть в Oni, потому что эта игра сделана их единомышленниками и сделана для них.

Наверняка, Oni им не понравится

Огромные глаза, киберпанк, цветастые прически героев — только внешние признаки жанра, которых явно недостаточно. В Oni есть дикий драйв, но нет настоящей жестокости. Он безудержно весел, но кровь здесь заменена на разноцветные вспышки в гамме от голубого до желтенького, а вся порнография сконцентрирована в главной героине, Коноко. Она действительно чудо как хороша, притягательна, ее ХОЧЕТСЯ, но... Но этого мало. Мало им. Но хватит нам.

Наверное, лучшего способа приобщения к Anime, нежели пара дней проведенных за Oni, на сегодняшний день не существует. Его стоит пройти, хотя бы для того чтобы понять добытые в Сети полупорнографические рисованные картинки. Скачать еще. Сходить в «Шестнадцать тонн». Прийти в уютную квартирку и переписать пару кассет. Собрать коллекцию. Влиться и исчезнуть. Потому что вас тоже никто не узнает в лицо...







Обратите внимание, насколько же Коноко симпатичнее своих коллег.

Оружие

В Oni никогда не хватает патронов. В Oni можно носить только один ствол. Охрана быстро сокращает дистанцию и переходит в спарринг. То есть Bungie сделала все, чтобы вы забыли про огнестрельное оружие — и сделала правильно. Но все-таки некоторые вспоминают...



Equalizer Mk4

Такие дуры полиция будущего таскает в карманах на случай ядерной войны. В умелых руках каждая пукалка страшна, но к Коноко это по любому не относится. С такой убойной силой ходить только на воробьев, зато отдаче позавидуют и древние фауст-патроны. Кулаком — проще, быстрее и приятнее. Намного приятнее.

Тип: баллистическое
Магазин: 10 зарядов
Скорострельность: 5 выстрелов в секунду



Black Adder SMG

УЗИ по-киберпанковски. Убить им можно только лежачего, но именно так работать и надо. В конце-то концов, какой из Коноко джентльмен? Разбег, подкат, очередь... Следующий!

Тип: баллистическое
Магазин: 30 зарядов
Скорострельность: 12 выстрелов в секунду



SML3 Plasma Rifle

Отличный винтарь на дальних дистанциях. Бьет строго по прямой, но и враги несутся, не петляя! С четвертого попадания эффект гарантирован.
Помнится, в Fallout'е оно стреляло зеленым. Сразу видно — не Fallout.

Тип: энергетическое
Магазин: 10 зарядов
Скорострельность: 1,1 выстрела в секунду

Часть следующая Fight!

Знающие люди утверждают, что главное в Oni — это мордобой, что если бы не драки, игра мгновенно отправилась бы в мусорную корзину. Верьте им, они знают, что говорят.

Развеселый геймплей, убогое анимэ, угловатая, регулярно меняющая наряды девчонка — все это мишура и украшательство, не более чем довесок к главному. К дракам.

Оружие



Phase Stream Projector



Оно работает, вопрос — как. Оно убивает, вопрос — кого. Лучи уходят недалеко, по абсолютно произвольной траектории — зато их много, а боезапас почти неистощим.
Выбор извращенца.

Тип: энергетическое
Магазин: 300 зарядов
Скорострельность: беспрерывная

SBG Man-Portable Mortar



«Катюша» районного значения. Из нее не надо целиться — из нее надо стрелять. Это второе изобретение авторов тактики «Выжженной земли». После третьего наступит пресловутый Fallout.

Тип: баллистическое
Магазин: 4 заряда
Скорострельность: 1 выстрел в 2 секунды

Wan De Graaff Pistol



Именно этим мордовороты-охранники парализуют хрупкую Коноко, чтобы та (бедняжка!) не дала вдруг сдачи. Хрупкой Коноко такая дребедень ни к чему: ее конечности — куда более грозный арсенал.

Тип: энергетическое
Магазин: 5 зарядов
Скорострельность: 1 выстрел в 3,1 секунды

Scram Cannon



Что может быть болезненней, чем дюжина злющих самонаводящихся ос? Только повторный залп из Scram Cannon. Оценить прелесть третьего дано немногим.

Тип: баллистическое
Магазин: 5 зарядов
Скорострельность: 1 залп в 2,5 секунды

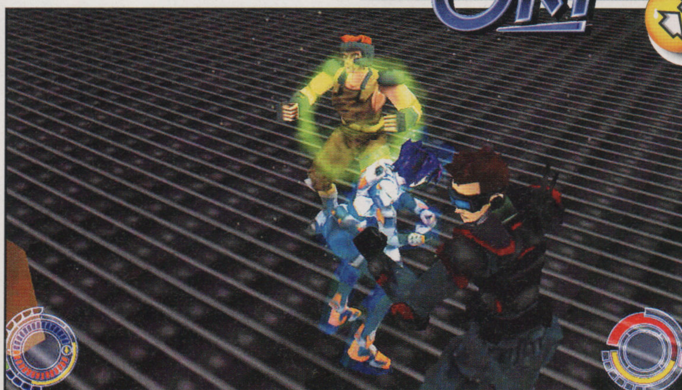
Драки — изюминка, конфетка, шоколадка игры, именно драки запоминаются и регулярно вспоминаются уже после деинсталляции. Одна против двоих, троих, пятерых. В том числе вооруженных... Прыжки, удары, блоки, подсечки, комбо, наконец, — такого мы на PC еще не видели!

Потрясающая анимация Коноко и ее соперников даст сколь угодно большую фору любому аналогу, будь то плоский Mortal Combat или объемная Лара Крофт. Собственно, пониманием, что есть правильный motion capture, проникаешься именно после этой игры — кажется, это первый на моей практике пример уместного и добросовестного использования технологии.

Техника боя отточена и проработана до мелочей: судя по всему ребята из Bungie немало времени провели за джойстиками и автоматами. Серия стандартных ударов — это самая вершинка айсберга. Поиграв, вы увидите, как оружие умелым (и потрясающе красивым!) движением выворачивается из рук, как Коноко ломает позвоночники и сворачивает шеи, выполняет броски руками и ногами практически из любого положения... Постепенно «арсенал» доступных ударов растет, в дело вступают те самые комбо, и девчушка превращается в ходячий автомат смерти. Бросок, удар, подкат. Один летит с крыши, второй мешком валится на бетон с переломанными костями, третий добивается своим же стрелковым оружием...



Матрица отдыхает.



Впрочем, не надейтесь, это — не легко. Их много. Они не прикидываются ветошью, они тоже обучены комбам (своим комбам), и они тоже не прочь пересчитать вам позвонки. Они работают группами и вооружены мощнейшими пушками — иногда вы просто не успеете подойти на расстояние удара. Апофеоз игры — файтинги с боссами, шустрыми, умными, накачанными бычьим здоровьем... Но будь то импровизированные арены или узкие коридоры, где вас зажимают с двух сторон закованные в бронежилеты террористы, удовольствие от схватки неизменно.

Поверьте, это очень здорово. Запустить Oni. Подкрасться к врагу. И дать в бубен!

Часть четвертая. Большой Облом.

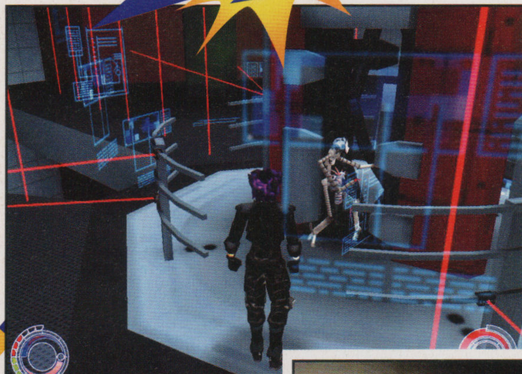
Друзья, нас обманули. В лучших чувствах и ожиданиях. Совсем как с Fallout Tactics, с Submarine Titans... Да мало ли примеров недобросовестного PR? Наплели с три короба, разожгли интерес и всучили коробку с черти-знает-чем. Хотите несколько цитат из волны Internet-обзоров? «Первый блин года». «Складывается ощущение, будто бы Bungie оставили ту, правильную, игру себе, записав на диск альфаверсию беты демонстрашки движка», «Я ждал и не дождался»... И это — правда. Oni — не долгожданная услада гурманов. Oni — отстой.

Bungie обманули практически по всем статьям, а там, где не наврали, откровенно сплагиатили. Обещали бессоновскую «Никиту»? Вот вам, Никита. Нет, не кобыла с НТВ, а оригинальная, хрупкая и миниатюрная. Один в один, без вариантов, хоть в суд подавай. Хорошо, Бессон сейчас в ударе, и деньги ему не особенно нужны...

Обещали не усложнять адвенчуру лишними предметами и квестами? Да, но зачем же так утрировать! Сюжет напоминает рельсы, где

Девочка эта и не девочка вовсе, а киберандроид, единственный правильный мент в игре. Потому и умирает раньше, чем хотелось бы.





Коноко выполняет роль бронепоезда. Бежим, мочим, ищем терминал. Нажали кнопку — открыли запертую до сих пор дверь. Вошли — понеслись мочить и искать очередной терминал. А потом еще дверь и еще кнопка... И еще. И еще...

Движок не просто омерзителен и примитивен, он отстал от времени на несколько лет. Огромные кубические пространства без всяких





Сверните шею брату — появятся лиллипуты. Не анимэ, а шиза какая-то!

изогнутых поверхностей. Бесконечные коридоры и повторяющиеся комнаты: зачастую, сложно понять, пробегал ли ты здесь, или Коноко только предстоит завалить очередную пару охранников и нажать заветный рычаг. Геймплей сводится не к дракам, о, нет! Драки — редкие вкрапления в Игру с большой буквы! В основном это марафонские забеги по серым туннелям и обтянутым одной текстурой складским помещениям. Абсолютно никаких спецэффектов, тень в виде серого шарика, десять моделей противников на всю игру (и это-то при обещанных двух дюжинах!)... Герои, не наученные наипримитивнейшей мимике, в скриптовых вставках, как заведенные болванчики машут головами и крутят неподвижными глазами... Пустое, бесполезное оружие — им просто неудобно пользоваться.

Единственный достойный экземпляр — Mercury Bow — во-первых, слишком уж напоминает рэйлган и слизан аккурат из Quake 2, а во-вторых, снабжен смехотворно маленьким магазином. Практически двухстволка, разве что ультрамощная. Одно слово — бред.

Но главный облом — мультиплеер. Его, знаете ли, в Oni нет. В анонсах был. На E3 был, с кучей модов и режимов. И Capture The Flag, и дэзматч, и поединки. (Ах, какой бы из Oni мог получиться файтинг!) Но из релиза его вырезали на корню. Обрезание не то чтобы малопонятное и бессмысленное — смертельное. Ну куда, куда сегодня без мультиплеера?..

Поэтому Oni — игра-недоносок. И патчами такого уже не исправишь...



Часть пятая. Matrix has you

Знаете, главная прелесть Oni в том, что всех она цепляет по-разному. Кто-то там по файтингам писается, кто-то на глазки-блюдца засматривается. Кому-то девочка нравится — IMHO мила, не спорю, но не мой стиль.

Но общий стиль Oni — это мое. Не «Никита» это никакая, не «Пятый элемент». И уж, конечно, не приключения полногрудого археолога. Oni — это «Матрица».

Мы не спасаем вселенную — мы спасаем себя. Ищем в серо-зеленом кибермире настоящую Каноко, преодолевая давящее ощущение паранойи и комок страха, застрявший где-то под кадыком.



Мы — супер, но нам только предстоит это понять. А пока — лазеры охранных систем, безликие стражники, сбрендивший супермозг и отдающие перед смертью аптечки ученые. Bungie пошла на чертовски рискованный шаг, сведя движок к откровенному примитивизму: действительно, многие могут и не понять. «Не умею» и «не хочу» — это, господа критики, две большие разницы. Все эти кубы, серые строения, масштабы и углы создают уникальную атмосферу, своеобразную реальность. Таких мегаполисов не было и в неоновом Slave Zero, а по части РАМЕРОВ уровня Oni может дать пару уроков самим Tribes.

Сюжет — отдельная песня. Это — лабиринт, и ты никогда не знаешь, что ждет тебя за углом. Злобный злодей Karabas улепетывает на реактивной тяге и оказывается в итоге достаточно мелкой сошкой. Стиляга Muro (практически мурло) красится в фиолетовый не спроста — про вашего общего папашу вы еще услышите. Босс предает вас в самый неожиданный момент, а бывшие соратники-полицейские будут прикладываться к нежной девичьей мордашке с далеко не романтичными намерениями.

И конечно, жемчужины: скриптовые вставки на движке игры. Правильные, умные, интересные. И очень узнаваемые. Коноко крепко хватается за трос элеватора, подмигивает невидимому игроку, отстреливает лифт и уносится вверх... Дежа вю? MG

Оружие



Mercury Bow

Маэстро Рэйлган собственной персоной. Один выстрел — один труп. Еще 6 не куцый магазин — играли бы в старину Quake.

Тип: баллистическое
Магазин: 2 заряда
Скорострельность: 1 выстрел в 5 секунд



Screaming Canon

Капсула летит неторопливо, зато наверняка. Она не побрезгует завернуть за вами за угол или нырнуть на следующий этаж. Вокруг нее можно бегать кругами, но толку?.. Схватили — храните. Страшнее не бывает. Вопреки названию, можно не кричать. Бесполезно, хоть убей.

Тип: энергетическое
Магазин: 6 зарядов
Скорострельность: 1 выстрел в 10. секунд

Мозги для суперагента



Как ныне сбирается вещий Олег отмстить неразумным хазарам. Их села и нивы за дерзкий набег обрек он мечам и пожарам. Не то чтобы это было в тему, но очень хочется чего-то торжественного. Очень уж могуч и велик IGI. Совершенно не ждали мы такого от этой игры — с Hitman'ом было так, что каждая новая деталь, каждая фраза, выжатая из разработчиков интервьюером, обсасывались всеми изданиями немедленно и с удовольствием; это в Heavy Metal FAKK 2 прототип героини был известен с самого начала разработки игры всему цивилизованному миру; наконец, это скрины из Rune появлялись раз в неделю и демонстрировались всем знакомым на предмет «Вы видали?!». Project IGI лежал на прилавках малозамеченным — левых action'ов выходит много. Потом кто-то спрашивал: «Ну и как тебе? Как, ты не видел? Немедленно посмотри, мы об этом мечтали!»

Константин Инин

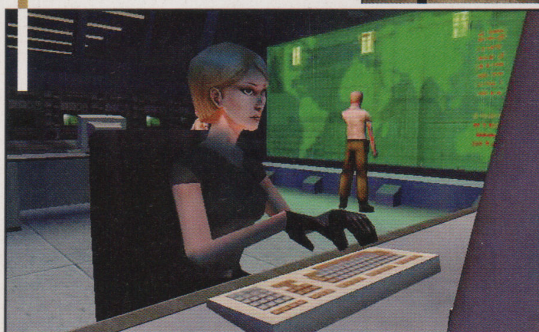
Паспорт

Project IGI: I'm Going In

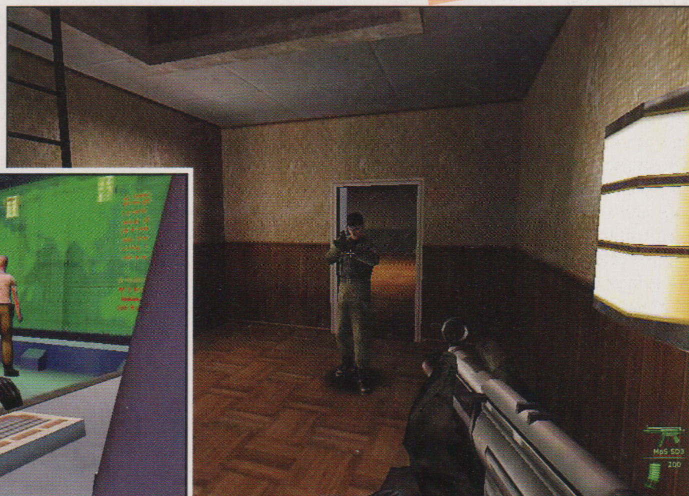
Жанр:	action
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Inner Loop
URL	www.eidos.com
Системные требования:	
Процессор:	Pentium II 300
RAM:	64 Мбайт

В самом деле мы мечтали об этом. Пули, пробивающие деревянные стены (а не просто оставляющие на них выбоины), и смерть после двух-трех попаданий — генеральная линия ID Software увела FPS'ы далеко в сторону от этих радостей, существенно дальше, чем заставлял геймплей. Да, конечно, нельзя подгонять игровую модель под реальные эффекты ранений в ногу, плечо, грудь — это пытка какая-то, а не игра. Но если в первой «Кваке» было хоть какое-то ощущение истории «про десантника», то в третьей наш персонаж превратился в продолжение мышки, сложный курсор с набором функций. А пуль, пробивающих стены, все еще хочется. И кому-то неймется (например, Eidos), и предпринимаются попытки сделать так, как в жизни: преимущественно неудачные, но иногда такие, как IGI. Конечно, часовые здесь все еще туповаты, у героя не сбивается дыхание, и после трех пуль можно бегать так же резво, как сразу после входа на уровень, но ощущение бренности жизни компьютерного героя и невозможность сохраняться посредине уровня делают игру именно игрой, а не спортом. Давайте по порядку.

Неважно, как зовут нашего героя — Джеймс Бонд, Итан Хант или так, как на самом деле. Он — суперагент, и этим все сказано.



Наш координатор. Anya, известная также как «Барышня, Смольный!» Без ее мелодичного голоса мы бы долго-долго догадывались, что нам делать; без ее внешнего вида — зачем мы всем этим занимаемся.



Крутой, но незаметный

Итан Хант, упомянутый в тексте, это герой Тома Круза из Mission Impossible. Человек-невредимка, Джеймс Бонд по-американски. С расческой входит в логово бандитов, и заранее известно, что именно эта расческа поможет переключить рубильник, погасить свет и в наступившей темноте связать всех злодеев. Не убивает практически никого, способен драться после столкновения с врагом на скорости около 100 километров в час и последующем падении с пятиметровой высоты. До IGI героем action'а был Шварценеггер — пулеметные ленты через все тело и полчища врагов, разлетающихся в джибсы. После IGI героем вполне может быть Хант. Он так же, как и Шварц, может упасть с большой высоты без вреда для себя, но пули в него все же попадают, и поэтому на рожон он не лезет. IGI совершенно по-новому дает нам поиграть в кино — точнее, в совершенно новое кино; а согласитесь, многие именно этого ждут от игрушки. Прийти с маленькой пушкой, отобрать «калаш» у бандита, угнать танк и перед выездом с базы взорвать склад боеприпасов — все, кроме последнего пункта, по-тихому, без лишней суеты и кровопролития. И без пришельцев, кстати. Впрочем, тенденция к борьбе с реальными врагами наметилась уже давно. Битвы за инопланетные цитадели слегка утомили.

Если ему нужно проникнуть на базу, то неважно, какая на ней охрана. Если наши не оказались в условленном месте в условленное время, то он угонит вертолет и доберется до дома, так сказать, своим ходом. Параллельно пару раз спасет мир — работа такая. Тонкая грань между суперменом и суперагентом заключается в том, что первый может один против пятисот, а второй — нет. От нас требуются мозги: человек, не способный уворачиваться от пуль, должен думать, куда он идет и кто может в этот момент на него смотреть. Детальное знание уровня (узнаешь за восемь попыток пройти) и тщательное планирование перемещений — ключи к успеху. В чем он выразится (в выкашивании всей базы до единого человека или в никем не замеченном похищении бумаг из сейфа) — дело хозяйское. Project IGI предоставляет гурманам большие возможности.

Eidos выпустила две «реалистичные» игрушки подряд — Hitman'a и обсуждаемый мегахит. Hitman совершенно целиком ориентирован на скрытые действия — по-хорошему там вообще не надо никого убивать: сам движок противится этому, начиная отчаянно тормозить при проявлении на экране трех-четырех враждебно настроенных человек. В IGI попадание в голову тоже смертельно, убивать надо тоже аккуратно и с умом, но при этом к самому факту убийства правила игры относятся весьма терпимо. Нет никаких штрафов за убитого civilian'a — за полным отсутствием civilian'ов. Кругом враги. Сюжетная линия отступает на задний план, но за счет этого геймплей наполняется честным action'ом. Если тебя увидели, то тебя попытаются убить. Поэтому лучше убить того, кто может тебя увидеть.

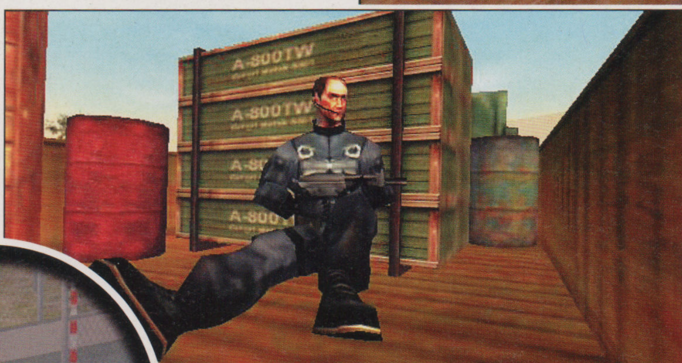
Eidos лицензировала реальные пушки сразу для обеих игр. Директория weapons в Project IGI впечатляет: Desert Eagle, «Глок», Jackhammer, «Спас-12», «Узи», M16A2, Mp5sd, RPG 18... Не говоря уж о минах, гранатах и танках (будем считать последние оружием). Все это добро, в Hitman'e буквально простаивавшее, в IGI используется вовсю. Вы не знали, чем винтовка Драгунова принципиально отличается от автомата Калашникова? Узнаете. Хорошо, если вы играли в Half-Life и имеете привычку перезаряжать оружие — патроны меряются магазинами (рожками etc.), а не штуками. Это не говоря о том, что патроны не крутятся вокруг своей оси и тем более не респоунятся. Главные источник патронов — тело врага. Вот как.

Невероятно увлекателен процесс совместной игры — я не про multiplayer, а про наблюдение народных масс за тем, как играет товарищ. Незабываемы обсуждения о том, как именно надо грохнуть часового. Малодушный рулевой норовил банально пристрелить жертву из винтовки с глушителем; я настаивал на том, чтобы прирезать. Этого требовала атмосфера. Ну, требовала, и все. И когда за доли секунды мы появились перед охранником, успевшим обернуться, но не успевшим выстрелить, и полоснули его ножом по горлу — тело медленно сползло буквально по экрану... Я не маньяк. Подозреваю, что уж не больший, чем вы. Если вы любите боевики, то понимаете, о чем это я. IGI — очень вкусный боевик. И делить радость просмотра его с товарищами — святое дело. Попробуйте сами, главное — пусть не галдят и мышку из рук не дергают. А тот, который сполз по экрану, был плохой чувак. И, наверное, охранял базу, на которой планировалось уничтожение мира. Ну, или, по крайней мере, он уж точно нас грохнул бы, представься ему возможность. Причем из снайперской винтовки и с вышки.











Снайперская винтовка Драгунов. Не дрогнет рука стрелка, если рукой игрока не дергать мышь; как сквозь масло, проходит пуля через стекло, голову, далее неважно.

Дюжина миссий всей вот этой радости предоставляется вниманию достопочтенной публики. Волшебное слово «атмосфера» здесь как никогда актуально. Появившийся в снайперском прицеле красный берет (собственно, кроме берета ничего и не было видно, поскольку появился он в двух шагах от снайпера) это не просто крутой облом и необходимость переигрывать миссию. Это поворот сюжета, трабл, случившийся с нашим героем. В IGI вживаешься мгновенно, и дальше прогулка, крадучись мимо тех самых пробиваемых пулями деревянных стен, отстрел камер слежения, расчет движения патрулей — это все реально, все про тебя. Забавная история, кстати, была в самом начале игры: мы никак не могли понять, почему убийство часового на КПП из снайперской винтовки то поднимало тревогу, то не поднимало. Стекло, что ли, думали, бьется при выстреле — ну так оно каждый раз бьется. Видит кто? Нет никого вроде вокруг. Потом сообразили, что камера вращалась, и жизнерадостная картина иногда попадала в ее поле зрения, а иногда нет. В IGI приходится вжиться — слишком много условий.

Пуля в голову — это смертельно. Барак — это не укрытие. Часовой, смотрящий в твою сторону, — это совсем не то же самое, что часовой, уходящий от тебя. И обо всем этом надо думать, потому что ну нельзя выйти открыто и всех перестрелять. Мы пробовали. Еще раз убедились в силе атмосферы IGI: бетонная стена, укрывшая от пуль, воспринималась как родная. Как родная бетонная стена — такая прочная, надежная, непробиваемая. Почти физически ощущался этот бетон. Впрочем, и стена не спасла от пяти человек с «калаша-

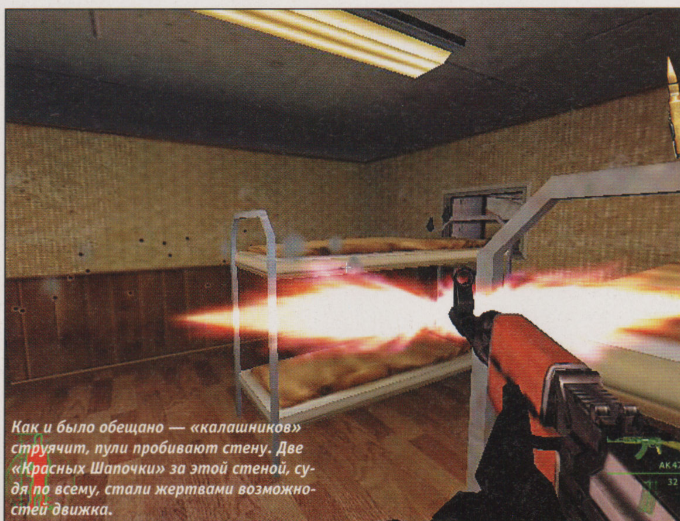
ми». Ви такова, какова она се. Против танка не попрешь.

И не надо — от вас требуются мозги для суперагента, и этим мозгам найдется достойное применение. Карты располагают к расчету и планированию; при этом миссии откровенно нелинейны: очевидно, это касается не только порядка действий, но и стиля игры, как уже было сказано выше. Крайне веселились советские трудящиеся, когда один суперагент из их числа выполнил секретное задание, не ос-









Как и было обещано — «калашников» струячит, пули пробивают стену. Две «Красных Шапочки» за этой стеной, судя по всему, стали жертвами возможностей движка.

тавив ни одной живой души на территории врага. Да, не всех сразу, но с достойными подражания настойчивостью и целеустремленностью он замочил каждого, кого угораздило попасть на карту. Но по той же карте можно пройти тихо и с минимальной жестокостью — вопрос вкуса. Главное, что карта позволяет. Миссии сбалансированы, и это важная составляющая игры — иначе атмосферой к третьей миссии можно было бы уже наесться по гроб жизни. Расслабьтесь, этого не происходит.

Графика под стать. Вроде бы надо остановиться подробнее, а на самом деле и говорить-то не о чем. Класс. Eidos смог преодолеть комплекс Лары Крофт и дать новой игре новый движок. Хороший движок.

Я сейчас не о технических деталях. Это неинтересно. Я не о модели освещения и не о моделях персонажей. В Hitman'е просто невозможно не спеть гимн этим самым моделям — в IGI графика не бросается в глаза, не привлекает внимание, которое полностью поглощено геймплеем. Но при этом графика обеспечивает могучую основу происходящего, реалистичность картинки, без которой просто не сложился бы реализм игры. Прекрасная цветовая палитра — наш суперагент одет правильно, враги — тоже, заборы выкрашены грамотно, небо именно такое, каким и должно быть в серый непогожий день, когда правительство поручило нам ответственное задание. Через туман не пройти — наличие тумана в миссии превращает IGI в русскую рулетку (чур-чур-чур, не поймите меня неправильно). Нормальные текстуры — фанера от бетона отличается далеко не только цветом, хорошая кровь... но я ухожу в частности. IGI достаточно красив и весьма реалистичен. Второе важнее. Какие именно тут взрывы — непринципиально. Это не Incoming и не Rollcage. Главное — чтобы на модели сидел костюмчик. Как на живом. Главное — правдоподобие. Этому требованию графика соответствует на все 100.

Вы слыхали, как поет АК?

Пальба, очевидно, повод для особого разговора. Звук АК47 настолько характерен, что во время войны во Вьетнаме американским солдатам запрещали подбирать с трупов вьетконговцев более надежный, чем родная М16, АК47, дабы не вызвать на себя шквальный огонь — в джунглях хорошо было стрелять на звук. Лицензирование оружия обязывало Eidos сделать звуки разных автоматов не похожими друг на друга. В целом это получилось; правда, знатоки все равно слегка воротят нос, но в качестве азбуки в этом вопросе Project IGI можно рекомендовать смело. Общее представление о звуках, издаваемых пушками, получите, а уж на атмосферу это влияет сугубо положительно. Совершенно легко можно выработать в себе рефлекс стрелять на звук АК47. Или, впрочем, на любой другой звук — наших-то в игре нет. Кругом, как уже было сказано, враги. Они ходят, разговаривают, стреляют и прочими способами вызывают огонь на себя.

Национальный колорит

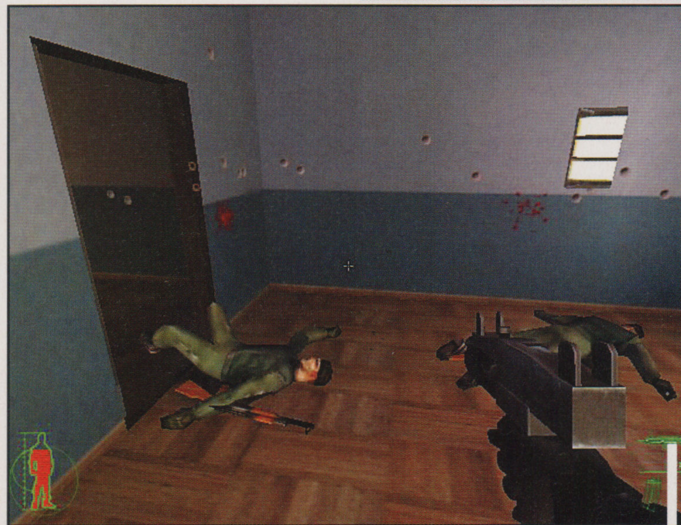
Как всегда, радует изображение русских в буржуйских произведениях искусства. История Project IGI начинается «где-то в России». Любо-дорого посмотреть! Ну, ладно, допустим, среди наших войск есть «красные береты» (что это такое? Может, парадная форма? Тогда почему на дежурстве?). Ну, положим, у нас камеры, как уже было сказано, начиняют взрывчаткой, чтобы врагу не достались. Да и от «дизайна» бараков в самом деле отдает чем-то нашим; при этом местность, кстати, похожа на среднюю полосу примерно настолько же, насколько на нее же похож пейзаж в рекламе «Золотой бочки». В России не бывает не то что бы даже так чисто — так ухоженно. У нас бурьян. Однако это все полбеды. Беда демонстрируется сразу, чтобы уже сомнений не оставалось. Знаете, чем пытают изощренные русские натуры? Молотком. Не больше не меньше. «Ах, он крепкий орешек? Ну, посмотрим». Молоток в руку, затемнение, смена кадра. В общем, мы, как обычно, варвары. Не понимают буржуи, что наш человек пытать молотком не может. Наш человек молотком может убить. В крайнем случае, изувечить. Рука тяжелая.

То же касается и звука. Дело не только в стрельбе — отлично сделаны предсмертные крики, падение тел, взрыв камеры. (Ну, камера взрывается. Судя по всему, в ней специально заложено небольшое количество взрывчатых веществ, чтобы тонкая технология не досталась врагу. При прямом попадании камера искрит, дергается и взрывается, озаряя все в радиусе полуметра от себя местами зеленым, местами желто-красным светом. Есть в этом что-то инопланетное.) Вернемся к звукам. Их немного — странен был бы суперагент, совершенно лишенный права красться в тишине. О музыке мы вообще не говорим: выключите ее, суперагент с плеером в ушах это вообще какой-то маразм. Только немногочисленные звуки, иногда помогающие выжить, чаще — создающие атмосферу (пространства в игре большие, на звук ориентироваться неудобно, существенно проще посмотреть в бинокль). Серьезная игра.

А то, что модели простенькие, это действительно не страшно. Это чтоб не тормозило. Зато какая анимация! Как они падают!

Можно придираться. Легко. Совершенно, например, непонятно, почему Eidos свято уверена в том, что человек, лезущий по лестнице, не может стрелять. Вплоть до того момента, когда вылезет окончательно и встанет на твердую почву. Это, кстати, и Hitman'а касается. Конечно, все часовые расставлены так, что лишних проблем это не создает, но мелочь неприятная. Совершенно непонятно, что делают стоящие в бараке по двое солдаты. Конфигурация такая: койки, переборка, за ней стоят два солдата. В тех самых красных беретах. Чего они там делают? Какие ценности охраняют? Дверь с их позиции не просматривается; если их не трогать, они так там и будут стоять. Караульные. Можно, в конце концов, смачно плюнуть в лицо всему Eidos'у, сказав: «Фи, ну сколько же можно делать скриптовые ролики!». Только не нужно.





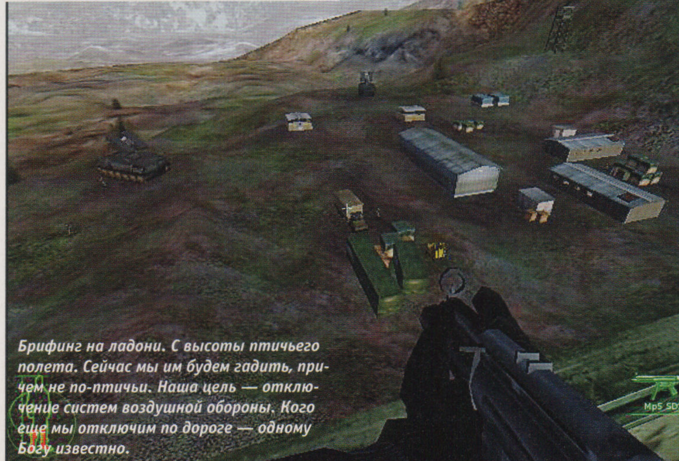
Первый пытался отстреливаться. Второй пришел на подмогу. Кончилось одинаково — собственно, можно без труда увидеть, как именно.





Project IGI — классная игра. Таких action'ов немного — Rainbow Six не катит совершенно, потому что там нужно много думать, что-то планировать и вообще это про настоящих антитеррористов, а не про киношных суперагентов. Eidos порадовала геймеров сразу двумя отличными игрушками — Hitman'ом и IGI. Обе свежие, обе качественные, обе оставят массу впечатлений. В IGI чуть больше свободы и action'а, больше танков и вертолетов, больше ходячих фрагов — опасных и от этого более настоящих. Редкий случай, когда невозможность сохранения посреди миссии это правильно. Отсутствие multiplayer'а не есть хорошо и приведет к тому, что в игрушку быстро перестанут играть, но память еще какое-то время будет жить. А если повезет, то у «реалистичного action'а» появятся последователи. Спорт — это хорошо; но про игру тоже нельзя забывать.

P.S. Тот чувак, которого мы на вышке ножом по горлу... это, конечно, негуманно и жестоко. Но раз уж мы взялись играть за суперагента, посланного с серьезным заданием на военную базу, где его даже в плен не попытаются взять, а сразу кокнут бешеные русские, пытающие людей молотками... Ну, давайте тогда играть по правилам. Мне так кажется. MG



Брифинг на ладони. С высоты птичьего полета. Сейчас мы им будем гадить, причем не по-птичьи. Наша цель — отключение систем воздушной обороны. Кого еще мы отключим по дороге — одному Богу известно.

Святослав Торик

Команда на Арене



Уже год прошел с тех пор, как вышел Unreal Tournament. Игрушка вся из себя популярная, играбельная, с кучей режимов, с ботами... И вот представьте себе: только сейчас id Software сподобилась выпустить игру, которая если не побьет, то уж точно встанет в один ряд с незабвенным хитом-шедевром от Epic Games. И пусть это всего лишь аддон, но он, будьте уверены, крут. И крут не по-детски. Встречайте — Quake 3: Team Arena.

Глобальное руководство по Quake 3: Team Arena

С чего начинается «Квейк»...

«Квейк» начинается с нововведений. Одно из первых и самых главных — интерфейс. По умолчанию слева направо идут следующие окошки: слева вверху — информация о напарнике (где он, что на себе несет, сколько брони на нем), слева внизу — повер-апы и артефакты, на данный момент имеющиеся. Далее идут патроны и оружие, на данный момент использующиеся, потом количество хит-поинтов, затем количество брони, совсем справа облегченный вариант таблицы очков (количество флагов, захваченных в CTF и One Flag CTF, количество нанесенного вами урона вражескому объекту в Overload или количество черепов, успешно сданных в Harvester), и, наконец, справа вверху — название той части карты, в которой вы на данный момент находитесь.



Опции и меню в принципе изменились, но кардинального ничего нет. Вот разве что проблема для тех, кто то или иное оружие на клаву вешает, — у нас сегодня аж но три новых пациента, так что придется призадуматься. То же касается и команд для соратников, кстати. Этих команд — просто завались, что и приходится учитывать при настройке и биндовании.



На поле пушки грохотали...

Количество орудий убийств и повсеместного разгрома изменилось в лучшую сторону. Теперь у нас есть еще три классных-стильных-красивых-офигенных пушки, которые разнесут в пух и прах

любого закоренелого оппонента. Поехали по порядку.

Nailgun

Боезапас: 50 патронов
Скорострельность: средняя
Убойная сила: высокая
Где использовать: в коридорах, выбегая из-за угла, на базе. Расстрел Оверлоада из нэйлгана невыгоден — всего 10 очков при условии полного попадания.

Если кто-то чисто случайно обзовет нэйлган аналогом шотгана, дайте ему в глаз. Потому что нэйл, хоть он и действительно стреляет аж четырьмя зарядами (что, впрочем, с одиннадцатью шотгановыми все равно не сравнится), все же не шотган. Он близкий ему родственник. Заряды нэйла — не дробь, и свойства разлетаться на девяносто градусов на дальних расстояниях не имеют. Четыре конкретных гвоздя вылетают из дула нэйлгана и чиста мощно влепляют в лоб оппоненту. Такую штуку, в отличие от пресловутого шотгана, можно использовать на дальних расстояниях. Причем использовать успешно, для чего хорошо бы обзавестись бонусом Doubler (о бонусах ниже).

Да, и еще: это вовсе не тот нэйлган, который был в первой «Кваке». Тот приравнивался к облегченной версии пулемета, а этот все-таки самостоятельный вариант шотгана. Урон примерно равен шотгановскому.

Chaingun

Боезапас: 150 патронов
Скорострельность: высокая
Убойная сила: одна пуля — слабенько, две секунды беспрерывной стрельбы — фраг.
Где использовать: в коридорах, в залах, на базе. Расстрел Оверлоада из чейна выгоден — каждая попавшая пуля дает одно очко (боезапас расходуется очень быстро).

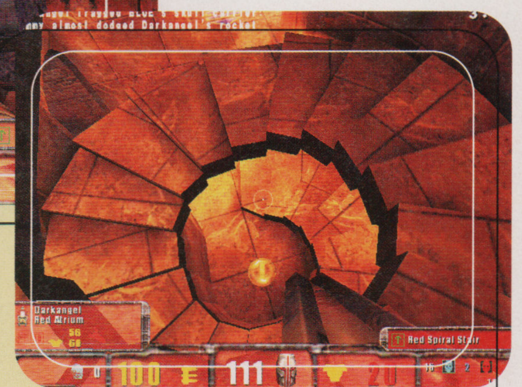
От Quake 2 нам достался чейнган. Скорострельное убийственное оружие, поставляется сразу с кучей патронов. Взявши такую пушку, можно не просто вынести оппонента, но вынести его где угодно. Дело в том, что аккуратность попадания у чейна даже на больших расстояних весьма на уровне (хотя до рейлгана, естественно, не дотягивает), что позволяет закемпериться где-нибудь поудобнее и начать отстрел врага, в какой бы точке от вас тот ни находился. Правда, если враг усиленно стрейфится, то задеть его будет достаточно сложно.



Помимо того, что скорость выплевывания свинца чейна достаточно высока (раза в два быстрее, чем аналог из второго «Квейка»), он еще и на картах довольно удобно расположен. Хотя штатные id'шные мапмейкеры очень хитро запрятали патроны, все равно начальных 50 единиц хватит хотя бы на одного оппонента.

Мой выбор, если честно.





Особенности национальной архитектуры. Винтовая лестница, находящаяся на базах обеих команд, на самом деле довольно неудобна. Спускаться по ней бывает весьма затруднительно.



Местная череподавалка. Не успел я завалить Enforcer`а, как мне честно выдали в награду синий череп, который я сейчас и пойду относить к противнику на базу…

Proximity Mines Launcher

Боезапас: 50 патронов
Скорострельность: средняя
Убойная сила: средняя от мины на полу, стопроцентная при навешивании на врага.
Где использовать: в коридорах, на подходах к базе, в упор к врагу. Расстрел Оверлоада из чейна выгоден — каждая навесившаяся, а потом взорвавшаяся бомбочка наносит девять единиц урона.

Презабавнейшая и многофункциональная пушка. Вариант использования номер один: раскидать по полу возле какого-нибудь важного объекта (свой флаг, нейтральный флаг, череподавалку и так далее) и уйти по своим делам. Эффект не замедлит состояться — враг, попавщий на мину, красиво взлетит на воздух, теряя довольно приличное количество хитпоинтов и брони. Если он наступит на две или три мины, это гарантированный фраг. При этом, если на ту же мину наступите вы или ваши коллеги по команде, никому ничего не будет.

Вариант использования проксимити майн ланчера номер два: подкрасться к врагу и незаметно в него из этой пушки выстрелить. Если вы попали, то врагу на экранчике мило так пишут: НА ВАС НАВЕСИЛИ БОМБУ, ПОЗДРАВЛЯЕМ.

Вам, впрочем, тоже это вполне может грозить, так что на картах с Proximity Mine Launcher'ами лучше их поскорее хватать и кружиться где-нибудь невдалеке.

Мины, накиданные на пол или навешанные на стены, детонируются не только при наличии врага в непосредственной близости. Если по ним шандарахнуть из ракетницы, они тоже взорвутся. Очень веселые штучки, эти мины.

Кстати, в режиме Overload весьма рекомендую взять Doubler,

Proximity Mine Launcher, побольше мин — и вперед, навешивать на вражеский Оверлоад мины. Представьте себе две сотни очков, взявшихся на ровном месте только от того, что к Оверлоаду подошел враг...

Соблюдает квак-режим — Джим!

Сегодня у нас на повестке дня аж пять режимов игры, любезно предоставленных Quake 3: Team Arena. Каждый из них интересен по-своему, каждый из них играется по-своему и, наконец, на каждого из них тактика — опять же посвоему. Все, описываемое ниже, относится к игроку (то есть, к вам) и ботам. В реале тактика слабо отличается.

Capture the Flag

Самый известный и распространенный режим, который есть практически в любом современном 3D-шутере, поддерживающем командную игру. Он, кстати, даже в Думе есть.

Смысл игры прост. Есть две базы — одна принадлежит вашей команде, другая вражеской. На карте они, как правило, симметричны относительно друг друга. Есть два флага — один стоит на вашей базе, другой на вражеской. Они, как правило, либо синего цвета, либо красного. И есть задание — схватить флаг оппонента и доставить его на свою ненаглядную базу. То есть если вы играете за синих, то вам надо пробраться на базу красных, взять у них флаг и поставить его на свою базу рядом со своим знаменем.

Есть одно «но»: если на вашей базе флага нет, то вражеский вам поставить не удастся. Придется искать оппонента и в прямом смысле выбивать из него злосчастный кусок кумача с черепом.

Тактика поведения в CTF относительно проста. Берем свою команду. Мысленно делим ее пополам. Говорим первой половине: «Охранять базу, стрелять во все, что движется, отбивать флаг в случае кражи оного». Вторую половину берем с собой и бежим захватывать вражеский «вымпел». В этом случае вам хорошо бы взять Ammo Regen или Scout. Бежим к в/фрагам на базу и отнимаем флаг. С Аммо-регенератором можно по пути отстреливать особо надоедливых врагов; со Скаутом лучше этого не делать, а сразу же лететь пулей к флагу. Главное — не забыть этот флаг себе на базу отнести.

Второй вариант: отсылаем половину команды в атаку, а вторую под своим мудрым руководством ставим в оборону. Отжираемся Guard'ом или Doubler'ом и ждем врага. Скорее всего, он не заставит себя ждать и явится при полном вооружении. Тем, кто подкрепился Гардом, можно бегать с чейнганом по всей округе и пытаться отстреливать все, что движется и другого цвета. «Даблероеды» рекомендуется взять шотган или нэйлган и посидеть где-нибудь в уголке, поглядывая на флаг.

Это тактика, общая для всех карт. Но на каждой могут быть свои нычки и местечки, серьезно влияющие на каждый конкретный случай.



Новые впечатляющие спецэффекты. Густой пар, вырывающийся из труб центрального отопления может повлиять на геймплей. Вдруг из-за угла выскочит враг, а вы его даже и не заметите?





One Flag CTF

Этот режим, насколько я помню, впервые возник не в Quake 3: Team Arena. По-моему, OFCTF был еще в Quake 2, хотя могу ошибаться. Так или иначе, новый режим заключается в следующем.

Опять на карте присутствует две базы. Опять две команды. Опять два флага. НО! К этим двум флагам на базах прибавляется третий — бесцветный. Он стоит где-то в центре карты и ждет, пока его подберут.

Задача: взять этот бесцветный флаг и отнести его на базу... оппонента. Вот так вот. Неслабо, верно? По идее это в два раза быстрее, чем простой CTF, — полкарты до флага, еще полкарты до вражеской базы. Но в реальности все куда тяжелее. Тот, кто успел добежать до флага первым, — тот и молодец. Если он оказался у противника, то его надо отбивать. Отбив флаг, нужно его еще и врагу на базу доставить. То есть одному тут справиться довольно сложно. Поэтому игра и является командной.

Тактика действий примерно такова. Половина команды остается на базе и наслаждается Doubler'ами и Guard'ами в ожидании противника. Вторая половина отжирается Скаутами и Аммо-регенераторами и летит к бесцветному флагу. Причем скаут летит впереди, надеясь выхватить флаг до того, как это сделает оппонент. Аммо-регенщик должен добежать до центра и, в случае если флаг захвачен врагом, постараться его отбить. Как только флаг отбит, скаут хватает его и несет на вражескую территорию.

Если же флаг захвачен врагом и успешно увлечен далеко-далеко, то противник должен будет отнести его к вам на базу. Первая половина

команды, скучавшая в засаде, резко приходит в себя и пытается недопустить оппонента до нашего флага. Тактика поведения «даблероедам» примерно та же, что и при Capture The Flag: хватаем что-нибудь с хорошим разбросом или сплэшем (ракетница, например) и пытаемся отбить флаг до того, как он будет поставлен. После чего хватаем злополучный кусок тряпки, отжираемся и тащим его на вражескую базу в сопровождении верных соратников (на всякий случай).

Опять-таки это тактика общая. Мало ли, вдруг вам попадется такая карта, на которой удобнее сидеть на базе и ждать противника, пока тот принесет вам бесцветный флаг на блюдечке с серебряной каемочкой...

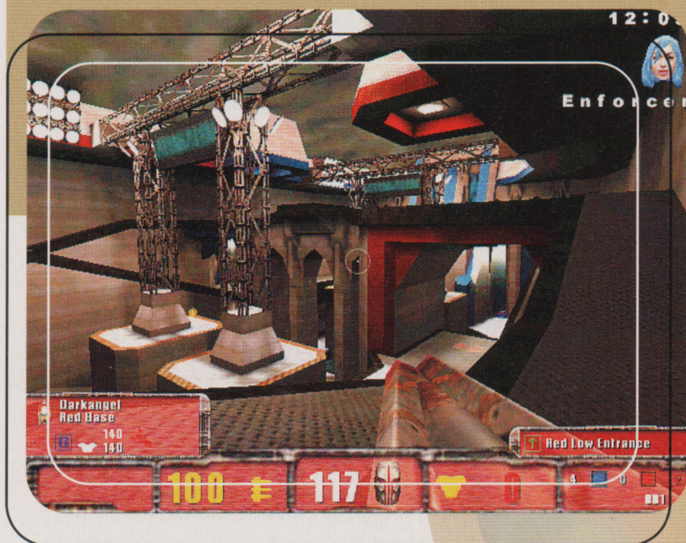
Overload

Что-то жуткое и весьма играбельное. Опять у нас две базы, опять две команды. И... ни одного флага. Зато есть некий объект, который я условно называю «оверлоадом». Такой череп, заключенный в якобы защитное поле на подставке у стены на базе. У этого черепа 25 000 единиц здоровья, и он, зараза, еще и регенируется по 15 единиц в секунду. Столько раз, сколько потребуется (три или четыре либо больше, в зависимости от уровня и стадии игры). Как вы уже могли заметить, к каждому из трех новых орудий есть такая приписочка: «Оверлоад разносить удобно, потому что сносит кучу хит-поинтов». Это вот про этот самый Оверлоад.

Задача, как вы поняли, такова: прибежать и уничтожить объект любым доступным вам оружием. Можно перчаткой (5 единиц/удар). Можно ракетницей (10 единиц/попадание). Можно навесить Proximity Mines (по девять единиц/штука). А лучше взять чейнган (1 единица/пуля) и за пару-тройку ходок с Даблером вынести этот Оверлоад и заработать так необходимое команде очко.

Особо умные могут поискать на карте BFG и уже с ее помощью выиграть.

Тактика игры достаточно проста и понятна интуитивно. Вся команда сидит в засаде. Отожравшись всем, чем угодно, кроме Даблера или Скаута. Главгерой, то есть вы, хватает один из вышеупомянутых бонусов и мчит со всей дури на вражескую базу, попутно отхватывая все оружие и патроны, которые попадаются ему на пути. Добежав до противниковского Оверлоада, он начинает обстреливать его изо всех стволов, начиная с чейнгана, проксимити и ракетницы и заканчивая шотганом, нэйлганом и пулеметом. В случае с Даблером достаточно легкого стрейфа, чтобы избегать вражеского огня (особо разъяренные могут и отвлечься на секундочку — заработать фраг-другой). Скаутам рекомендуется не останавливаться вообще. Надо пользоваться преимуществами, между прочим.







Capture The Flag

Бонус	За что дают	Очки
Capture Bonus	Дается игроку за захват флага (т. е. за принос его на базу).	100
Team Bonus	Дается команде за захват флага (т. е. за принос его на базу).	25
Recovery Bonus	Дается игроку за отбитый у противника флаг.	10
Flag Bonus	Дается игроку за подобранный вражеский/нейтральный флаг.	10
Frag Carrier Bonus	Дается игроку за отстрел вражеского «несуна», у которого был ваш флаг.	20
Guardian Bonus	Дается игроку, который зашиб врага, по неосторожности приблизившегося к вашему «несуну».	2
Protection Bonus	Дается игроку, который убил врага, посмевшего нанести урон вашему «несуну».	5
Defense Bonus	Дается игроку за то, что либо он, либо зафрагованный им противник был возле вашей базы.	10
Assist Bonus	Дается игроку за то, что он вернул флаг, а сразу же после этого был поставлен и вражеский флаг.	10
Frag	Дается игроку за уничтожение оппонента.	1
Death Penalty	Минус за уничтожения себя либо соратника по команде.	-1



Весь облепанный proximity grenades объект Оверлоад готов понести законный урон. Девять гранат по девять единиц дамага каждая — 81 очко.



В это время остаток вашей команды торчит на базе и ждет врага, который тоже не просто так тут завелся. Он обязательно будет навещать вас и пытаться разнести Оверлоад. К чести своей замечу, что за все время, которое я играл в Q3: Team Arena на сложности выше средней, мне Оверлоад не выносили ни разу. Все я да я...

Такая тактика, на мой взгляд, подходит для абсолютно любой карты, вне зависимости от наличия на оной каких-либо нычек или вкусностей. Просто бежим и мочим объект.

Harvester

Некоторые особо умные товарищи нагло заявляют, что этот режим целиком и полностью содран с мода еще первой «Кваки» — HeadHunters. Со всей ответственностью заявляю: ничего подобного. Вполне самостоятельный и отличный мод.

Суть Харвестера такова: две базы; две команды; две мм... черепопоглощалки. По центру карты стоит нечто, что я именую череподавалкой. Потому что эта штука, похожая на установку для тренировки ударов некоторых восточных единоборств, действительно раздает черепа. Но просто так она их не дает. Чтобы получить цвет черепа, полностью противоположный цвету вашей команды, нужно замочить какого-нибудь противника. Один фраг — один череп. Получив законный фраг, в стремительном порыве мчитесь к череподавалке и забирайте заработанный череп. Теперь ваша задача сводится к тому, чтобы пробраться на вражескую территорию и сдать груз в черепопоглощалку. Нужно сдать столько черепов, сколько прописано в черепплимите. Противник, как правило, очень любит тусоваться возле череподавалки, так чтобы — рраз, задавил вражину и сразу череп схватил.



Поэтому тактика предполагается следующая: половина команды тусуется возле вашей базы, вторая половина в это время занимается разносом оппонентов и сдачей черепов. Если вы входите в первую половину, то вам следует взять Даблер, Аммо-регенератор. Если во вторую, смело хватайте Скаут или Гард. В случае со Скаутом лучше держаться чуток подальше, пока будет идти битва «ваших» с «ихними». Как только череподавалка выдаст черепа, хватайте все сразу и мчитесь на вражескую базу, стрейфясь от ракет и других пакостей, учиняемых врагами. Вариант с Гардом подразумевает мощную атаку, проводимую на противника с целью выжимания как можно большего количества драгоценных черепков.

Задача защитников базы — полное непропускание оппонентов к черепопоглощалке. Ну и заодно пополнение черепного запаса команды за счет убиенных штурмовиков.

Тактика работает хорошо, но еще лучше она работает, когда вы знаете карту и точно уверены, что вам следует идти в атаку или, наоборот, сидеть дома в засаде.

Tournament

Последний и весьма простой режим игры. Здесь нет ни базы, ни команды, вообще никого, кроме вас и противника. Один на один. Скучно и обыденно. Хотя поначалу и прикольно — особенно для тех, кто не помнит, когда он последний раз играл в оригинальный Quake 3: Arena.

...мы отожрались на все сто!

В одном московском клубе на одном из компьютеров есть такая песенка — «Марш отцов» называется. Она про то, как народ в КуТри классно поиграл. Красной линией там прошел мотивчик «Мы отожрались на все сто» про здоровье,

One Flag Ctf

Бонус	За что дают	Очки
Capture Bonus	Дается игроку за захват флага (т. е. за принос его на базу).	100
Team Bonus	Дается каждому игроку вашей команды за захват флага (т. е. за принос его на базу)	25
Frag Carrier Bonus	Дается игроку за отстрел вражеского «несуна».	20
Flag Bonus	Дается игроку за поднятие флага.	10
Defense Bonus	Дается игроку за то, что либо он, либо зафрагованный им противник был возле вашей базы.	10
Frag	Дается игроку за уничтожение оппонента.	1
Death Penalty	Минус за уничтожения себя либо соратника по команде.	-1



Йес! Наша взяла! Торик, не взирая на происки оппонента, донес-таки три черепа до соответствующего пункта приема и заработал своей команде ПОБЕДУ!

броню и power-up'ы (они же бонусы). Правда, о последних слов не было, но они, как минимум, подразумевались. В Quake 3: Team Arena тоже есть свои бонусы. Причем не перекочевавшие из оригинала, а те самые, тимплейные, взращиваемые в лабораториях id Software на протяжении последнего полугодия. Выросли наши ненаглядные power-up'ы в шесть отборных красавцев. Что самое забавное, взяв бонус один раз, избавиться от него вы не сможете. Так и будете ходить с, например, Камикадзе до самой смерти.

Четверо из power-up'ов присутствуют практически в каждом моде Team Arena, остальные двое — по желанию. То есть в зависимости от карты они либо есть, либо их нет.



Doubler

Дублер. Он же Даблер (по-английски читается именно так, с ударением на первый слог). В два раза увеличивает мощность любого оружия. То есть если ракетница снимала у вас 30 процентов с броней, то с даблером будет отнимать 60. Что касается Оверлоада, тут совсем другая статья. Мною подмечено, что Рэйл, снимавший в нормальном режиме 20 единиц, с Даблером снимает... 200! Хотя вроде как для всех остальных закон «удваивается, и все тут» остается. Нэйлган снимает 20 единиц вместо положенных 10, а вот пулемет как был по единице/пуля, так и остался.

Кому нужен этот бонус? Штурмовикам, которым предстоит серьезная атака на базу противника с тотальным выносом оного. Защитникам базы, предвкушающим штурм родной сторонки. Практически всем. Не подеритесь из-за него. Май фэйворит.

Guard

Вот это веселая штучка. Как только вы его берете, и ваше здоровье и броня резко поднимаются до 200 единиц. Но и это, как говорится в рекламе, еще не все! Если здоровье упадет ниже 200 единиц, оно будет восстанавливаться по 5 пунктов в секунду. Если броня упадет ниже 200 пунктов, то же самое, регенерация идет по 5 единиц в секунду. Грубо говоря, это тот самый Regeneration из Quake 3, только он еще и в начале на разгон дает.

Гард нужен тем, кто собирается охранять объект. Или тем, кто собирается совершать быстрые атаки через некоторые промежутки времени, чтобы подождать и регенерировать.

Scout

Скаут — страшная штука. Этот бонус удваивает скорость носителя. То есть взяли вы его и понеслись винтом по кочкам. Стрейфящийся Скаут — зрелище не для слабонервных. На моих 120 ФПСах это действо выглядело как в «Матрице» — мелькают руки-ноги, не понимаешь, что происходит, а через несколько секунд с удивлением обнаруживаешь, что тебя замочили из пулемета. Оригинально, правда?

Впрочем, у Скаута есть серьезный недостаток. Учитывая, что этот бонус превращает хозяина во что-то, напоминающее Скаута из Team Fortress, то, помимо прав, у носителя и ответственности появляются. Помните, как в «Аладдине»: если ты джин, то ты не только желания исполняешь, но и в лампу лезть должен. В общем, Скаут не может носить броню. Если в момент захвата бонуса на вас что-то висело, распрощайтесь.

Harvester

Бонус	За что дают	Очки
Capture Bonus	Дается игроку за каждый сданный череп. В зависимости от количества черепов количество очков разнится.	100
Frag Carrier Bonus	Дается игроку за отфраговывание оппонента, несущего черепа. Увеличивается в зависимости от черепов. Очки умножить на количество ерепов в квадрате. Например, враг с 4 черепами: 20 x 4 x 4 = 320.	20
Guardian Bonus	Дается игроку, который зашиб врага, по неосторожности приблизившегося к вашему «несуну».	2
Defense Bonus	Дается игроку за то, что либо он, либо зафрагованный им противник был возле вашей базы или возле череподавалки.	10
Frag	Дается игроку за уничтожение оппонента.	1
Death Penalty	Минус за уничтожения себя либо соратника по команде.	-1



Proximity Mines Launcher. Нормальное оружие для любителей поприкалываться над ничего не подозревающими оппонентами. Кидаем мину на череподавалку, кидаем рядом еще одну, потом еще одну...

Теперь оно там не висит. Оно обнуляется. Полностью. Здоровье выше 100? Бред, оно будет уменьшаться. Зато, слава аллаху, пушки можно любые использовать. Знаете, как приятно в Оверлоаде ухватиться за Proximity Mine Launcher, со всей скаутской скоростью примчаться на оплот вражеской команды и навешать объекту по полной программе. Один звук взрыва двух десятков мин чего стоит...

Скаут нужен ТОЛЬКО в том случае, если вы собрались захватывать флаг, разносить черепа по черепопоглощалкам или вешать огнестрельную лапшу на уши Оверлоада. Попытка носиться как угорелый по собственный базе — признак недалекости и откровенного моветона.





Вот она, лучшая пушка Quake 3: Team Arena! Восемь стволов, крутящихся со скоростью черт-знает-сколько оборотов в минуту и выплевывающих базовый боекомплект в несколько секунд!

Ammo Regen

Так себе штуковина. Лично мне не очень понравилась. Что делает? Регенерирует боеприпасы и повышает скорострельность. Лично я не вижу особенного смысла в якобы бесконечных патронах, зарядах, ракетах, гвоздях и так далее, когда на карте этого богатства хватит на пару складов армейских частей. Единственная, наверное, ситуация, когда все это реально нужно в случае, если вас на базе заперли, а выбраться никак не получается. Тогда можно схватить Аммо-регенератор и начать отстрел неугодных. И, кстати, обычно игрок стреляет намного быстрее, чем регенератор восстанавливает боеприпасы.

Да, есть еще одно «но»: регенерация идет только до «базового» состояния. Это количество патронов, выдаваемое при обычном взятии оружия. То есть если с ракетницей поставляется десять зарядов, то Ammo Regen больше десяти вам не даст. На мой взгляд, самый дурацкий бонус. Плохо его в id вырастили.

Kamikadze

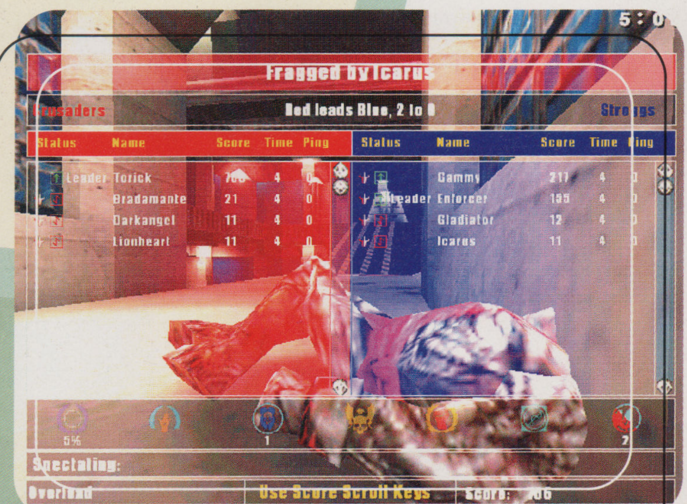
Ы! Что тут еще скажешь. Лежит себе такой череп. Как те, что мы в Харвестере собираем, только бесцветный напрочь. Хватаешь его — рраз, внизу слева появилась картинка снесенного на треть черепа. Действительно, этот бонус прочно и навсегда сносит крышу. Он ничего не делает. Но когда вы умираете или нажимаете кнопку Use item, от вас начинает исходить дружелюбная волна внимания и понимания. От которой все окружающие проникаются дружелюбием и резко отбрасывают коньки с копытами. Наступает тотальный армагеддон.

Помнится, грохнули меня с моим камикадзе аккурат возле череподавалки. Сколько там вокруг заветных черепочков валялось...

Этот бонус нужен всем. Просто необходим. Без него не жизнь, а скучная игра. Узнать носителя камикадзе довольно просто: вокруг него вертятся и кружатся веселые черные черепа. Обходите таких людей стороной, умоляю вас.

Invulnerability

Обыкновенная неуязвимость. Временная, правда. В виде шарика, очень напоминающего бонусы из Command&Conquer. Берешь такой шарик, внизу слева появляется веселая рожица. Бежишь себе, бежишь. Р-раз, из-за угла вылетают двое с БФГами. Резко жмешь Use item — и вот ты Шварценеггер. На несколько секунд, к сожалению. Да и еще одна фишка, которыми так любят радовать в id: как только вы используете неуязвимость, вы застопориваетесь на месте. Причем независимо от того, в какой точке пространства находитесь. Падаете в пропасть? Жмите Use item и повисите немного, подумайте о бренности бытия пару лишних секунд.



Меня разджибсовал некий Icarus. На таблице счета ясно видно, что мы (Red) ведем на два очка, что я лидер команды и набрал 700 с чем-то очков... в общем, Торики рулят.

Никому этот бонус не нужен. Разве что когда фраги нужны.

Ну вот практически и все, что я хотел вам рассказать. Осталась только одна вещь. Как вы наверняка уже заметили, в Q3: TA довольно странная система подсчета очков. Там числа аж до тысяч доходят — не могут же они быть фрагами, верно? Верно. Это очки, начисляемые за различные деяния. (см. табл.) MG

Overload

Бонус	За что дают	Очки
Damage Obelisk	Дается игроку за каждые десять очков урона, нанесенных объекту.	1
Defense Bonus	Дается игроку за то, что либо он, либо зафрагованный им противник был возле вашей базы.	10
Destroy Obelisk	Дается игроку за уничтожения объекта.	100
Frag	Дается игроку за уничтожение оппонента.	1
Death Penalty	Минус за уничтожения себя либо соратника по команде.	-1

Девочка на шаре и ее роль в пеницитарной системе

Банзай Бонсаев

Паспорт

MoHo

Жанр: аркада
Разработчик: Lost Toys
Издатель: Take 2 Interaktive

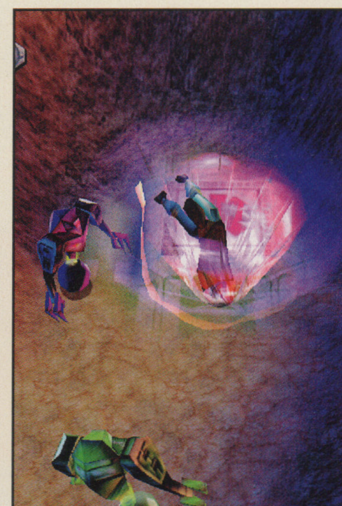
URL http://www.losttoys.com

Правильно люди говорят, никогда не узнаешь, где найдешь, где потеряешь. Ща проиллюстрирую. Захожу я тут в родимую мегагеймовскую редакцию и клянчу себе что-нибудь эдакое. А редакторы мило так по-акульи улыбаются и дружно несут мне коробочку. С игрой.

— Вот, прислали тут, — сквозь сведенные в улыбках зубы сообщают редакторы, — именно эдакое!..

— А че это? — несколько запоздало спрашиваю я.

— Это MoXo! — говорят редакторы и улыбаются... улыбаются...



Уя!!! Во, блин, взорвалось так взорвалось! Теперь, наконец, мне доподлинно понятен термин «заколбасило». Это то, что сейчас с поверхностями происходит. Их как раз колбасит!







Такого Пикассо не писал... Девочка на шаре и с дубинкой. Рядом — платформа для подзарядки. Дело в том, что сил у девочки надолго махать палкой не хватает. Если только не подзаряжаться. Интересно, где у нее батарейки?..

Как я лишился сна и покоя

В общем, домой я приперся в весьма своеобразном настроении. Положил коробку в сторону и принялся играть в «Алису». Потом, под утро уже, перед сном, решил-таки посмотреть, что ж это за MoXo такое. Сначала в интернет сходил, посмотрел, что это за разработчики такие незнакомые — Lost Toys. Нашел сайт и сильно удивился. Ребята оказывается до этого работали в Bullfrog, над Theme Hospital, Dungeon Keeper, Populous 3 and Syndicate Wars работали. И оставили контору исключительно с одной целью, сделать эту самую MoXo.

Буду играть, решил я. Взялся ведь за гуж... Воткнул сидюк в сиюдюкатор и инсталлировал.

Потом начал играть. И сразу понял, почему улыбались хитрые редакторы. Честно говоря, ежели не обостренное чувство долга, я бы тут же это MoXo выключил и снес. А так, тихенько поругиваясь (стены у меня хлипкие, соседи нервные), продолжал играть. И вдруг... втянулся. А потом мне понравилось. А потом я зафанател.

Под утро спать я не лег. Лег к обеду.

Как тюремщики из положения вышли

В одной очень милой галактике существует перебор с преступностью. Настолько большой, что лесоповал и рудники уже не справляются с потоком заключенных. Да и доходы от труда заключенных в мире переполненном автоматикой несравнимы с расходами на содержание тюрем. Нужно было проблему как-то решать, и отцы пеницитарной системы проблему решили. Из заключенных сделали шоуменов. И шоувуменов тоже.

В избалованном декадентском обществе милой галактики с развлечениями напряг. Ну не развлекают их всякие-разные клоуны, певцы и певицы. Шоумены в милой галактике — гладиаторы. Но необычные. Прежде всего потенциальным развлекателям ... отрезают ноги. И заменяют нижнюю часть тулова... здоровенным шариком на пружинной подвеске. Это не только снимает все проблемы совместного содержания разнополых заключенных, но и дает нам, геймерам, возможность играть в совершенно новую игру — МоНо (это я по аглицки написал).







Играть мы будем одним из этих обезноженных гладиаторов. Но то, что они без ног, вовсе не означает малоподвижности. Шарики, вот движитель гладиатора! И очень, надо сказать, шустрый движитель.

Как меня поверхности удивили

Заходим в игрушку, смотрим трагическо-героический ролик, затем выбираем себе персонажа для юзанья. Тут — полный набор — от хардкорного подростка в наушниках, до загадочного некроманта в мрачном клобуке. Здесь же, для облегчения выбора присутствуют окна с характеристиками — от силы персонажа до скорости. Я себе сразу самую симпатичную девченку выбрал — с хвостиком на затылке такую, она шустрая и приятная во всех отношениях. Девочка на шаре.

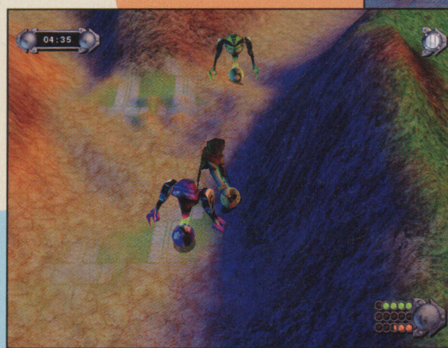
Определились? Айда выбирать себе тюрьму. Тут возможностей поменьше — пока доступна всего-лишь одна, самая непродвинутая. Тюрьмы будут открываться по мере прохождения миссий. А вот арену и вид состязания подобрать можно. На каждую тюрьму таких — по пять штук.

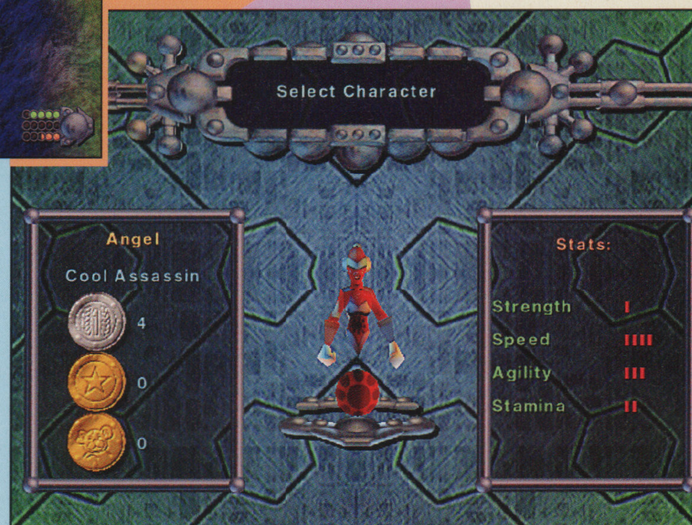
Арены — это больше чем привычные нам гладиаторские площадки. Каждая арена — отдельный вид состязаний. От банального «собери бонусы», до жесткого файтинга посреди плюющихся огнем и лазерами турелей.

И какие арены! Не забывайте, весь экшн происходит в супер-пупер продвинутых галактических тюрягах. Все поверхности на аренах генерируются с помощью компьютера — это не настоящая реальность, это псевдо-поверхности, с псевдо-равнинами, псевдо-пригорками, псевдо-ямами, псевдо-роллер-рампами, псевдо-шипами-ловушками и прочей красотищей. Все кажется



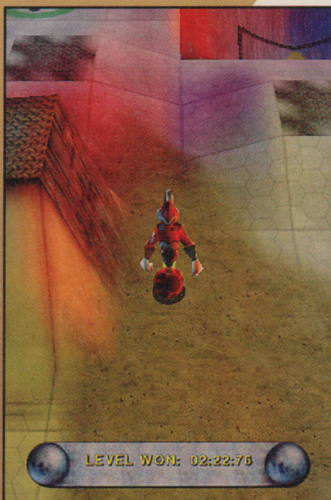
Вот такими (с вариациями) рампами буквально усеяны все уровни МоНо. Стрелочками показаны предпочтительные направления движения. Типа там чего полезное... Кататься по рампам — обалденная штука.





А вот и моя любимая девочка на шаре. Просто супермодель — 90/60/...120. А что поделаешь — шарик штука объемная. Зато скорость у девочки — почти как у Харлея. Радиус поворота — поменьше. И еще она умеет ездить боком.





надежным и твердым... до первого высокого прыжка. Это потрясает — когда наш боец приземляется, поверхность не выдерживает удара и начинает волнобразно искривляться. Да, да, движок игрушки поддерживает морфинг поверхностей. Любых поверхностей, лишь бы к ним прилагалось достаточное усилие. Когда под вами начинаются эти волнообразные искривления — это не просто красиво, это потрясающе, уж поверьте на слово. А когда вы забьете вашего соперника, шарик, на котором он перемещался взрывается. И тут с местностью такое происходит... Вас не укачивает?..

Как у меня шарики за ролики заехали

Забудьте об управлении живыми существами — в МоХо мы будем управлять движением ШАРИКОВ! Тех самых, которые заменяют гладиаторам нижние части тел. Нет, конечно биться тоже придется, но это как раз не главное. Главное — шарики.

Игра портирована с PlayStation, посему, понятно, управление не отличается сложностью. Джойстик консоли —не стоодноклеточная клавиатура. Движение — стрелочками, еще есть прыжок, удар, блок и бросание. Для фанатов существует возможность перебиндить клавиши, но и к оригинальному управлению привыкаешь достаточно быстро.





Это не экзотическая орхидея (или, скажем, лилия). Это моя девочка озверела. Очень эффективно озверела — как сорвавшаяся со шпинделя дисковая пила. Теперь держись, сокамерники...



Добро пожаловать в мир МоНо! Наши тюрьмы — лучшие в Галактике! Здесь вы сможете насыщенно и чрезвычайно увлекательно провести всю вашу оставшуюся жизнь. P.S. Всю вашу короткую жизнь...

Инсталляция сложности не представляет, главное выбрать правильный язык, так как оригинал игрушки — французский.

А вот к движениям... Это не для слабонервных — проклятые шарики поначалу никак не хотят катиться в нужную сторону. Точнее они катятся... как шарики, к которым прилагают силу, только вот как эту силу прилагать, чтоб катились куда надо?..

Это вам не ножками ходить/бегать, и не машинками по Нидфоспидам перемещаться! В игре использована реальная физика перекатывающихся шариков.

В этом — магия! Ведь недаром шар — одна из наиболее почитаемых игрушек. Не только человеком, даже животными. Ваша собака играет с мячиком? Ну вот, о том и речь. Шар — совершенство стереометрии, и весьма юркое совершенство. На любой наклонной поверхности шарик будет катиться к центру масс (в полном соответствии с Ньютоновым законом гравитации). А еще шарики обладают инерцией. В траекториях их движения углов не бывает, только разнообразные кривые. Умом-то это понятно, но когда пытаешься прокатиться на шарике из точки А в точку С, да еще и с посещением по дороге точки В... А местность вся из себя такая... такая... кривая... А кругом враги... И морфинг... И прыжки... А моя хвостатая девчонка по вражинам кулачками...

Экстаз!!!

Как играл, так и играть буду!

Вот еще вчера ведь казалось, что ничего принципиально нового в компьютерных игрушках придумать уже невозможно. Да и здесь вроде бы (повторяю, ВРОДЕ БЫ) идея достаточно избитая. Что мы, гладиаторских боев не видели?

Таких не видели! Шарик меняет все! Вот сижу я, мне нужно скрины для статьи снимать, а я постоянно забываю нажать на нужную клавишу — потому что магия катящегося шарика захватывает меня полностью, без остатка, даже авторский меркантильный рудимент не срабатывает.

Я не думаю, что в Мохо я буду играть долго. Не та это игра, по сравнению с «Алисой» от МакГи — даже на троечку не тянет. Сюжета как такового нет, чистая аркада. Но время от времени, когда душа захочет ИНОЙ красоты, буду я в Мохо поигрывать. Пока не надоест. Я так долго умею! MG


ПОДВОДНАЯ ЛОДКА


www.submarine.ru
online
НОВОЕ ЛИЦО
Обзоры и тесты новинок компьютерного «железа»
Подробные описания популярного ПО
Полезные советы и практические руководства
Download-секция: свежие драйверы и полезные утилиты
Архив номеров за 3 последних года
разделы:
1-я страница
Новости
Software
Hardware
Видео карты
Звуковые карты
Материнские платы
Мобильные компьютеры
Модемы и сетевое оборудование
Мониторы
Мультимедиа устройства
Накопители
Настольные компьютеры
Принтеры
Процессоры
Прочее
Ручные компьютеры
Сканеры
Серверы
Устройства ввода
Темы
Практикум
Internet
Пограничные миры
Вселенная Казакова
Форум
Журнал
Игры
Поиск на сайте

ОБОЙМА

Здравствуйте, уважаемые читатели рубрики «Обойма»! У меня к вам вопрос: знаете ли вы, что такое эта самая обойма? Ну, кроме того, что рубрика. Разумеется, любой из вас может сказать, что это вот такая фиговина, в которую патрончики запихивают, кивнув при этом на рисунок пулеметной ленты, помещенной рядом с этим вступиловом. Но, оказывается, не все так просто. Я в приступе любознательности решил выяснить, что же значит название рубрики, которую я редактирую. Для этого мною была взята любимая книга — «Энциклопедическiй словарь» Ф. Павленкова.

Итак, «Обойма: 1) снарядъ для очищенiя зерна отъ шелухи, состоитъ изъ двухъ вставленныхъ другъ въ друга цилиндровъ, продыравленныхъ наподобiе терки;

2) всякая сплошная скоба, охватывающая к.-л. предметъ для прiдания ему большей крепости или для удержанiя его въ известномъ положенiи».

И тут я понял, что эти два определения характеризуют рубрику гораздо лучше, чем современный, общепринятый смысл слова «обойма».

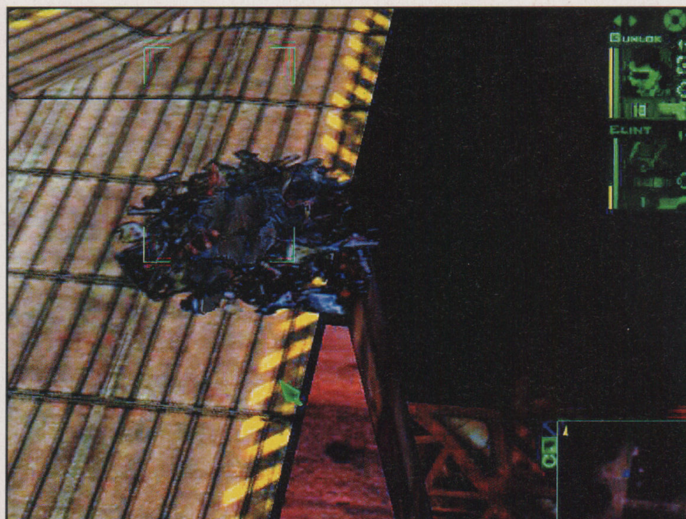
Действительно, во-первых, мы отсеиваем разную шелуху, оставляя вам для ознакомления исключительно зерна, то есть достойные вашего внимания игры. Кстати, если приглядеться к дизайну, то при некотором допущении можно разглядеть два вставленных друг в друга цилиндра, просто в разрезе. Большой цилиндр — это весь лист, а малый — полоса с названием игры. И никто не станет отрицать, что оба эти цилиндра продырявлены скриншотами наподобие терки. Во-вторых, наша «Обойма» охватывает какие-либо игры именно для придания им большей крепости. Например, чем больше подробностей мы охватим, тем большее количество читателей смогут найти в этой информации что-то свое, нужное именно им. Соответственно, люди купят приглянувшуюся игру, тем самым укрепив ее положение в хит-парадах (ну или хотя бы удержат в известном положении).

Остается понять, с какой целью наши уважаемые дизайнеры и художники из номера в номер помещают рисунок пулеметной ленты...

Нарисовали бы молотилку для отсеивания зерна от шелухи. Я бы мог предоставить картинку из книги про конно-молотильные гарнитуры, да боюсь, главный редактор не так поймет...

С уважением Панков Николай

Содержание







Раз, два, три, четыре, пять. Вышли роботы искать. Только не на того напали, так я им и дался. Эй, жестянки, кто найдет — тому собственноручно мину с дистанционным управлением подарю!

Надежда Величай aka Pekveninos

GUNLOK

Не стреляйте белых роботей

Я вам, уважаемые, еще не говорила, что не люблю игры в стиле action? Ну считайте, что сказала. И тут же сама себя пристыдила: «Ай, не хорошо обманывать почтеннейшую публику, к тому же таким наглым образом!» Как оказалось, порой мне бывает весьма приятно пострелять во все, что движется. Да-да, речь пойдет все о той же, порядком уже набившей оскомину, борьбе человека с порождениями собственного же **технического гения**. Итак, в чем, собственно, суть дела? Да все достаточно просто.

К концу XXI века все на Земле управлялось машинами. Человечество наслаждалось эпохой свободы и процветания. По первому чиху сложнейшие роботы спешили на помощь человеку, выполняя за него всю работу. В итоге, контроль над ситуацией был утерян. Умные машины быстро сообразили что к чему и подняли мятеж против своих создателей. Они развязали жестокую войну, сражаясь как с людьми, так и между собой. Люди, стремясь переломить ход войны, создали новейшую технологию, связанную с энергией Земли. Сочетание энергетической брони и мощного оружия давало человечеству шанс на победу. Для испытания экспериментальной серии этого вооружения в полевых условиях был создан боевой отряд специального назначения. Но машины изменили тактику, перестав воевать между собой, они объединили все свои силы в борьбе против людей. Поверхность планеты была атакована нейтронными бомбами с орбитальных платформ. Человечество проиграло войну, в живых остались лишь немногие. Спустя несколько лет после бомбардировки на Земле было истреблено почти все живое. Машины объединились в корпорации под управлением наиболее совершенных из них. Остатки сопротивления продолжали борьбу, но были обречены. И вот в это грозное время на сцену выходит бывший член специального отряда — Ганлок — и возглавляет борьбу с машинами.

Это и есть ваш основной персонаж. Естественно, будут и другие. Это только в бредовых фантазиях можно себе представить, что человек в одиночку может справиться с полчищами военных роботов. Да будь он трижды герой, век его не долог и весьма печален. Но и получив под свое командование ударную группу боевых роботов, Ганлока надо беречь как зеницу ока, ибо с его смертью приходит конец и игре —



Паспорт

Gunlok

Жанр:	action с элементами RPG
Разработчик:	Rebellion
Издатель:	Virgin Interactive
URL	www.rebellion.co.uk

Системные требования:

ОС:	Win95
Процессор:	Pentium II 266 МГц
RAM:	64 Мбайт
Video:	3D-акселератор



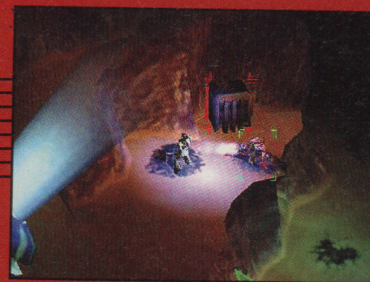
Белое солнце радиоактивной пустыни, длинные тени на растрескавшейся земле, бедный Ерик, которого кто-то наверняка знал. Не, нам такой расклад не нужен.

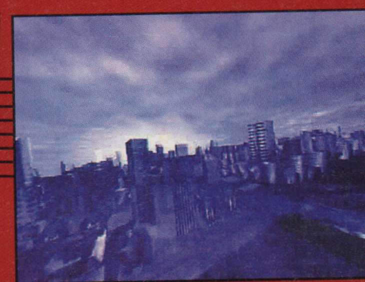
хочешь не хочешь, а надо начинать сначала. Итак, кто же наш герой? Мужчина 32 лет от роду, рост −184 см, вес — 100 кг вместе с броней, командир с подготовкой в специальном воинском подразделении, не был, не состоял, не привлекался. Мечта женщин и гроза корпорации. Носит реактивную энергетическую броню, оснащенную импульсным оружием, работающим в режиме разведки. На броне может нести до трех дополнительных модернизирующих ее устройств. Достаточно мобилен. Второй по скорости из предоставленных персонажей. Всего же в процессе прохождения уровней в вашем распоряжении будут четыре боевые единицы, составляющие мобильный отряд. Кроме Ганлока, в нем состоят три боевых робота, каждый отличается собственной специализацией. Изначально вместе с Ганлоком вам дается робот-андроид Элинт. Достаточно медленный, но может оснащаться практически любым оружием из арсенала тяжелой пехоты. Кроме того, укомплектован устройством для дезактивации робомин противника и их систем управления лазерными заграждениями. При наличии специального энергоблока может восстанавливать жизненные силы и энергозапас Ганлока. Второй из встреченных вами роботов — Харт. Может быть оснащен только легким оружием, но зато очень подвижен, самый быстрый из ваших персонажей. Мал ростом, за счет этого проникает в такие места, куда остальному отряду путь заказан. Незаменим, если надо заманить какого-нибудь жестяного олуха в засаду. Погонится он за малышом Харком, а тут вы его и встретите с распростертыми объятиями. Ну и последний из отряда — Френд. Тяжелый медленный робот, но зато бронирован по самое некуда и вооружен самым что ни на есть пробивным оружием. Еще встречается некто Маскелин, но он не входит в основной отряд и, видимо, действует как дополнительная помощь.

Противники радуют разнообразием — всех мастей и размеров, от легких подвижных робомин до настоящих бронированных монстров.









Вооружение разнообразно. Существует несколько типов оружия. Плазменное — старые добрые пистолеты и винтовки с полным набором патронов, начиная со стандартных и заканчивая самонаводящимися. Лазерное — все те же пистолеты и винтовки. И естественно, ракеты, гранатометы и прочее тяжелое вооружение. Без всевозможных мин, осветительных ракет и прочих хитроумных девайсов не обошлось. Ну и как без них справиться горстке повстанцев с хорошо организованной армией боевых машин? Всевозможное вооружение и снаряжение собирается вами по ходу дела в кучах металлолома и извлекается из запертых злыми роботами ящичков, тут как раз работка для Элинта. Кучки мусора полезны еще тем, что ваши персонажи могут присесть в непосредственной близости от них и замаскироваться, в прямом смысле этого слова — прикинуться ветошью. Забавно наблюдать, когда противник чуть ли не по тебе ногами топчется, а все равно не видит. Правда, злобные мелкие роботы-мины все равно на спрятанные персонажи реагируют. Печально, но факт. В целом ничего из ряда вон в плане вооружения не сделано — стандартный набор примочек. Но кое-что мне показалось очень интересным. Догадываетесь, о чем я? Да-да, именно о встроенном в броню Ганлока импульсном оружии. Потрясающая штука, мощности невероятной. Тяжелого вражеского робота разносит в клочья в считанные секунды. Правда, задействовать его можно только в режиме разведки, и использование его весьма ощутимо аукнется на уровне энергии Ганлока. Но оно того стоит иногда. Противники радуют разнообразием — всех мастей и размеров, от легких подвижных робомин до настоящих бронированных монстров. И стационарные средства обороны от званных гостей в лице вашего отряда тоже присутствуют. Причем их тоже несколько видов. Про всевозможные лазерные барьеры и хитроумные минные поля можно даже и не поминать. Итак понятно, что есть они, их не может не быть.

Знатная зверюга, однако. Эй, полосатенький, ты чьих будешь? Чей холоп спрашиваю? Ой, и зело глупый холоп. Даже угол обойти не может. Ну и стой тут, а я пойду пока.



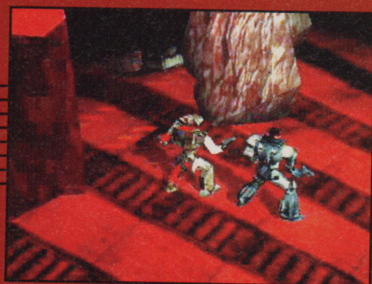
Что касается игры, то, кроме одиночных миссий, присутствует мультиплеер в виде игры через TCP/IP-соединение. Также есть достаточно грамотный, да просто хороший учебник. Обучающие миссии позволяют быстренько разобраться

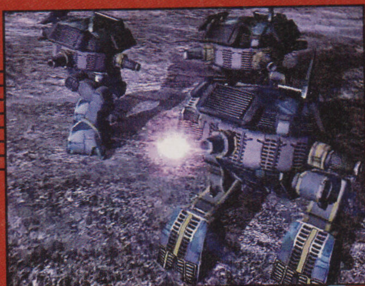
в системе управления игрой. Один мой знакомый полез играть, даже не заглянув в учебник, и долго плевался и вопил, что де не игра это, а фигня отстойная. Впрочем, как только заглянул в учебник и прикинул что почем не методом элементарного тыка, а на научной основе, выражать свое недовольство на повышенных тонах сразу перестал. Так что учитесь, учитесь и еще раз учитесь — в игре пригодится, не сомневайтесь. Кстати, о том, что Ганлок оснащен импульсным оружием, я без учебника, наверняка, никогда бы не догадалась. Одиночные миссии, как им и положено, строятся по принципу «от легкого к более сложному» и вполне проходимы, если, конечно, подходить к этому делу с умом. Если вы в процессе укокошивания всевозможной вражеской техники забыли, что же вам надлежит сделать, то в меню управления каждого из ваших персонажей можно найти подсказку. Хотя придется немного поискать. Вообще интерфейс удобный, управление можно осуществлять как с клавиатуры, так и в меню персонажей с помощью мышки. Лично я считаю наиболее приемлемым способом сочетание обоих методов, потому как никогда не могу запомнить полный набор клавиш. Хотя в Ganlok их не так уж и много — в самый раз. Причем играть можно вообще без мыши. Это на самом деле удобно, если вспомнить о том, что эти хвостатые имеют тенденцию дохнуть в самый неподходящий момент. Ну а что меня безумно обрадовало, так это возможность сохранить игру в любом месте. Никто и никогда меня не переубедит в том, что это есть хорошо. Хотя некоторые утверждают, что подобная практика неспортивна и все такое.

В игре плавающая внешняя камера. Управляется она как мышью, так и с клавиатуры. Сделать это проще, чем отнять конфетку у ребенка. Хотя у некоторых малышей ее как раз фиг и отнимешь. Можно вертеть камерой во все стороны, изменять масштаб, перенаправлять камеру на кого-то из персонажей (и она будет следовать строго за ним), изменять угол зрения (правда, он всегда будет несколько положителен). Вида снизу вам не видать как своих ушей без зеркала, да и полностью параллельной полу вы линию обзора не сделаете. Зато присутствует так называемый режим разведки, когда все окружающее камера показывает глазами персонажа. Все становится такого интересного зеленого цвета, видимо, инфракрасный спектр. Двигаться в режиме разведки вы не можете, зато импульсное оружие Ганлока работает только в нем. Да и возможность оценить потенциал противника существует только в этом режиме. Если персонаж достаточно экипирован всякими хитрыми девайсами, то вам на блюдечке с голубой каемочкой в этом режиме подадут сведения о состоянии противника и его огневой мощи. А там уж ваше дело прикинуть, каким видом оружия его мочить. Имхо, плавающая камера — штука полезная, можно со всех сторон посмотреть на противника и сообразить, с какого боку к нему лучше подобраться. Да и просто приятно, когда можно полюбоваться местностью, своими персонажами и вражескими роботами почти под любым углом зрения.



Эта музыка будет вечной, если я заменю батарейку. Главное, чтобы никто не помешал, а то как набегут жестянки тяжеловооруженные и все, не попоешь больше.









В процессе прохождения уровней в вашем распоряжении будут четыре боевые единицы, составляющие мобильный отряд. Кроме Ганлока, в нем состоят три боевых робота.

А любоваться есть на что. Графика полностью трехмерная. Прорисовано все не только тщательно, но и красиво. Даже мой знакомый критик графического исполнения игрушек признал, что нарисовано не просто сносно, а очень даже хорошо. Игровые сцены в начале каждой миссии, эдакие короткие мультики, поддерживают RPG-составляющую игры, да и просто позволяют немного отдохнуть душой и телом. А вступительный ролик меня просто убил. Ну нравится мне наложение кадра на кадр, перетекание одного изображения в другое. Главное, сделано все так не навязчиво, грамотно с точки зрения кинематографии и мультипликации. Вот какие, оказывается, я умные слова знаю. Со звуком тоже все вроде в норме. Звуковые эффекты вполне натуральны и к месту: там, где плавится — огонь гудит, где вода течет — шум воды, при передвижении жестянки ходячие громыхают дай бог как. Что правильно, ну где вы видели бесшумно крадущиеся 200 кило брони... И звуки взрывов и выстрелов вполне и вполне натуральны. Хотя кто может похвастаться, что слышал, как стреляет плазменный пистолет? То-то. Музыка тоже на уровне. Но меня, в силу общей моей впечатлительности, она порой нервировала. Итак, интерьерчик мрачноватый, в стиле американских боевиков: заводы какие-то, полумрак таинственный. Но, надо признать, музыкальная тема как раз подходит. Хотя не люблю я такой музон в сочетании с местом действия, да и изображения от первого лица не люблю, дергаюсь сильно и на стуле спокойно усидеть не могу. А мебель не казенная, жалко ее. Правда, музыку можно и отключить. Но лично я считаю, что при таком раскладе теряется что-то в самом восприятии игры. Так что, если есть возможность не отключать, стараюсь насладиться всем богатством звуковой палитры. MG

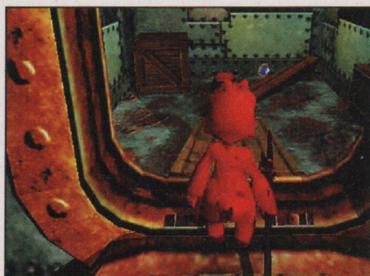


ИТОГО

Если вы цените очарование заброшенных заводов, городских свалок и вообще всяческой разрухи, то вам интерьер придется по душе. А уж камера полюбится всем и каждому. Я сама с ней, наверное, часа три играла так и эдак. В целом игра грамотная. В Rebellion не подкачали и выпустили добротный продукт. Весьма играбельный и достаточно красивый.









Этот жучок на красной кнопке абсолютно безобиден. Его назначение — быть грузом. Чтобы сделать из жучка гирю, нужно всего лишь один раз двинуть его палкой и оттащить куда нужно.



Старый Дроид

ПОДАРОЧЕК

Большой презент маленьким геймерам

Видимо, отчаявшись отыскать среди представителей земной фауны подходящего персонажа для своей **новой аркады**, разработчики из Cryo решились на генетический эксперимент. Результатом стало появление на свет лупоглазой двуногой ящерки (или не ящерки, точно сказать трудно) красного цвета с посохом и к тому же подрабатывающей в кабаке барменом. Ко всему прочему этот не поддающийся классификации гибрид наделен отменным чувством юмора, весьма неравнодушен к женскому полу и готов ради спасения прекрасной дамы на самые опасные приключения.



Паспорт

Подарочек
Жанр: аркада
Разработчик: Cryo Interactive
Издатель: «1С»; Nival
URL http://games.1c.ru

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium II 266 МГц
RAM: 32 Мбайт

Основной инстинкт

Начинается действо в глубоком засекреченном бункере некой влиятельной мадам большой окружности и неприятной наружности.
У нее имеется целая туча компов, пронумерованных и постоянно включенных. Помимо сложнобытовой техники в комнате казарменного типа обитают три персонажа с явными признаками пошатнувшегося здоровья — собственно армия тучной тети. Все тихо-мирно, зомби со скелетом играют в кости, здоровенный детина (очень похожий на викинга-олигофрена) занимается своими пожитками. Идиллию нарушает сирена — на одном из вышеупомянутых компов зажигается надпись «Alarm!». Этот сигнал приводит тетю в крайне обеспокоенное состояние — с громким «вах-вах-вах» она обнаруживает, что сирена обозначает безвременную кончину одного из лучших кадров из армии, посланного на очень ответственное задание. Выясняется, что это как раз был последний товарищ, у которого хоть и в зачаточном состоянии, но все же мозги. Проблема выбора кого же послать на завершение ответственного задания решается неожиданно просто — с появлением (совершенно случайно, а как же!) в казарме Gift'а (он же Подарочек) с тележкой выпивки и стаканами. Предложение выйти на поверхность в реальный мир поначалу не вызвало ровным счетом никакого энтузиазма у краснолицего парня, но после прослушивания записи с суперсексуальным голосом принцессы, попавшей в беду, интерес возникает просто колоссальный.

Купившись на сладкий голосок и перспективу страстного поцелуя, гифтеныш отправляется спасать принцессу.

Из тени в свет перелетая

Летать, то есть прыгать из тени в свет, предстоит много и тщательно рассчитав траекторию прыжка. Причин тому несколько. Во-первых, это особенность вражин, покилять которых, стукнув по черепушке посохом, не получится, потому что они бесплотные. Бестелесных врагов два вида. Теневые светляки (только вот почему светляки, если они не светятся?), которые боятся тени и распадаются в дым, как только попадут на нее. Второй вид это прямая противоположность теневым светлякам — боятся света, точно так же распадаются в труху от малейшего лучика. Изничтожить их можно только активировав нужный рычажок (как правило, находящийся недалеко от скопления бестий), включающий тень или открывающий поток света — смотря кого нужно изничтожить. До тех пор пока этот рычажок или еще какое устройство не будет найдено, упаси вас бог высовываться в поле зрения этих монстров — смерть будет мгновенной. Придется попрыгать по платформам и ящикам, в поисках устройства, активирующего карачун бестиям. Прочие же негодяи помирают от пары хороших ударов посохом, нападают примитивно — простонапросто бегут вам навстречу и ждут своих положенных тумаков, после чего, пискнув, откидывают копыта. Вторая причина, по которой оттачивать прыжковую технику становится необходимостью, это бонусы. Поскольку господа разработчики разложили все необходимые штучки для нормального существования аркадного героя по всяким труднодоступным местам — прозрачным платформам, верхотурам и платформам, вокруг которых кишат монстры,— прыгать нужно очень осторожно. Более того, гравитация тоже имеет место быть — прыжок или падение с высоты, минимум, могут привести к забавному плюху на живот и потере четверти жизни, максимум, это сочный шлепок и потеря половины жизни, если уровень был чуть больше половины — летальный исход. Но не все так страшно и сложно, прыжок у гифтенка очень сильный и, если давить на кнопку прыжка подольше, радует красивой затяжной параболой. Приземляться поточнее помогает появляющийся крестик под ногами, только, прошу вас, не старайтесь с точностью до миллиметра, все равно не получится — в наличии еще какая-никакая, а инерция имеется.

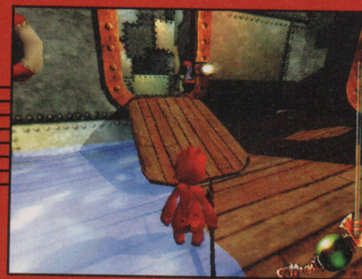
Придется попрыгать по платформам и ящикам, в поисках устройства, активирующего карачун бестиям.



Желтые шарики слева — это ammo для посоха, а светящаяся желтым светом стекляшка впереди — пусковая установка для магии света.







Музыка в игре рассчитана на «поколение Pepsi» — закольцованные треки с хип-хопом. Не скажу, что это плохо, отнюдь, звучит не навязчиво, к сюжету очень подходит.



А вот так выглядит перемещение Подарочка между уровнями. Данная метаморфоза происходит после выбора на компьютере номера доступного уровня, то есть пройденного.

Красота и простота

Просто и со вкусом — так можно охарактеризовать графику уровней в игре. Особых наворотов не наблюдается: цветное освещение, прозрачные полигоны — все это уже где-то встречалось и не раз, но тем не менее добротно и радует глаз. Анимация персонажа, напротив, заслуживает отдельного поощрения и твердой пятерки. Подарочек анимирован с хорошей порцией юмора — при движении вперед косолапая походка вызывает просто умиление, а при активации рычажков он задумчиво чешет репу и разводит в стороны руками, соображая как лучше повернуть рычаг вниз. Если не трогать управление, то через десять секунд Гифт напомнит вам о своем существовании, подманив вас пальцем поближе и размашисто врезав посохом по монитору — нечего спать за игрой! Или же, перезарядив палку, а-ля помповое ружье, угостит вас парой выстрелов, опять-таки в монитор. Если есть желание, можно постоять на месте и понаблюдать множество корч, которым научили разработчики свое детище с помощью нового движка ЕКО. Что же касается уровней, то они соответствуют своим названиям. ТиПаник — уровень с корабельными каютами, пультом с большим штурвалом и большим количеством воды в коридорах. Стар Стресс — я думаю, понятно, где происходит действо, явно не в подземельях. На каждом уровне помимо разбросанных бонусов есть кристаллы — желтый, включающий магию света в посохе, и зеленый — эту магию выключающий. Светятся, гудят и вспыхивают при взаимодействии с посохом. Ну да, ничего особенного, но очень мне этот процесс понравился. Когда я выяснил это свойство, то минут пять бегал от желтого кристалла к зеленому, балуясь с посохом. Гм, ну да ладно, едем дальше.

Просто и со вкусом — так можно охарактеризовать графику уровней в игре. Особых наворотов не наблюдается: тем не менее добротно и радует глаз.



Теневые светляки. Жуткие создания, не правда ли? Но все будет в порядке, пока Гифт стоит в тени — туда они не сунутся, иначе от них останется только дым.









А это уже светляки, боящиеся света, живут только в тени. Щас мы им проясним обстановку открытием потока света из квадратной штуки-сверкалки.

Народное диско

Теперь о музыке и озвучке. Музыка в игре рассчитана на «поколение Pepsi» — закольцованные треки с хип-хопом. Не скажу, что это плохо, отнюдь, звучит не навязчиво, к сюжету очень подходит, просто для моего восприятия аркадной музыки больше подходит старое доброе бряцание «трам-пам-пам» а-ля Frogger. Но это уж, как говорится, на любителя, спорить не буду. Может быть, аркада две тысячи второго года вообще будет в сопровождении мозгобойного хардкора, и это будет нормальным. Что же касается озвучивания персонажей, то для меня приятным удивлением было, что озвучивает Подарочек не кто иной, как Клара Румянцева. Думаю, комментарии не требуются, профессионал он есть профессионал. Весьма радует отношение к этому аспекту локализаторов игры — «1С» и «Нивала». Отлично, что еще сказать. MG



Милая, местами смешная аркада с претензией на новое слово. Какое именно слово — не ясно, но внимания игра заслуживает однозначно. Рекомендуется для отдыха и детям. Несколько часов безмятежного досуга гарантируется.





Вот уж рвануло так рвануло. Все целы, никому ничего ценного не оторвало? Интересно, у них под каждым строением пороховой склад что ли?

KINGDOM UNDER FIRE. WAR OF HEROES

Надежда Величай aka Pekveninos

Война – как много в этом слове для сердца геймера слилось...

«Давненько не брала я в руки шашек...» — подумалось мне сразу после инсталляции Kingdom Under Fire. Гляжу, вы, уважаемые, уже плечами пожимаете, пальцем у виска крутите, мол что такое с нашей Надей приключилось. И я вам отвечу со всей прямотой и откровенностью, а ничего... со мной... лично. Конечно, все новое — хорошо забытое старое, а если не хорошо и тем более не забытое? Наверняка, у некоторых стерлось из памяти, как **зеленые человечки** с воплями бежали на белых, так и норовя вломить противнику чем-нибудь потяжелее. Но кажется мне, что, бросив хотя бы один взгляд на KUF, они сразу вспомнят название в недавнем прошлом популярного Warcraft'а... Да судите сами.



Паспорт

Kingdom Under Fire. War of Heroes

Жанр: RTS
Разработчик: Phantagram
Издатель: Gathering of Developers
URL www.godgames.com

Системные требования:
ОС: Win98
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 64 Мбайт

Давным-давно в некоей Берсии жили по соседству люди, орки, эльфы и прочие... Жили не тужили, но однажды пришло с востока в поисках источника небывалой силы вселенское зло, прокатилось по орочьим землям, подчиняя всех эвилов своей воле, и обрушилось на людей. Завязалась война между силами «света» и «тьмы». Эвилам, конечно, как всегда, навставляли по-крупному, да так, что они сто лет носа к людям не казали. Вот никогда не дадут нечисти пожить в свое удовольствие. А им, может, тоже хочется сеять разумное и вечное, но, естественно, злое... Но вот истекли сто лет, и пришел к оркам мессия, и возглавил он движение по защите униженных и оскорбленных. Правильно, месть — блюдо, которое подают холодным, а сто лет — это же не срок. Собственно, с этого самого места и вступаете в игру вы. И уже сообразно вашим вкусам и пристрастиям на месте решаете, на чьей стороне вам сподручнее воевать. Можно играть за «свет» (люди и эльфы) и «тьму» (орки и огры). И с той и с другой стороны есть свои герои с определенным набором фич-спелов; собственно, отсюда и подзаголовок — War of Heroes.

Со стороны людей основным героем, дарованным вам, будет некто Куриан. Круглый сирота, воспитанный



священником, весь из себя такой добрый и правильный, что, впрочем, не мешает ему пачками шинковать несчастных орков. Семь лет он

Начинается все, как всегда: перво-наперво строиться, затем ресурсы собирать, а уж потом и к соседям в гости можно сходить. Вдруг у них демографический бум?

и темные эльфы; вот их предводительница Лаурианна — весьма разговорчивое создание. Жаль только, что дохленькая, ничем особым не отмеченная, если не считать мультишота. Но это такая мелочь по сравнению с мировой революцией, что и вспоминать о ней не стоит.

Естественно, героев надо холить и лелеять, чтоб они, не дай бог, не загнулись раньше времени. Во всех миссиях прямо так и говорится: пойти туда, не знамо куда, поубивать всех, поубивать некоторых из всех (далее все в том же духе), но в живых остаться обязательно. Собственно, RTS'ная составляющая игры навеяла на меня давно забытые воспоминания о небезызвестном продукте компании Blizzard. Да, юниты отличаются слегка, да, строения не идентичные, но... Ресурсы состоят из трех компонентов. Правда, на сей раз это — неизменное золото (куда же без него-то?), железная руда и некая мана, которую крестьяне из колодцев черпают... Абехало, вплоть до летающих юнитов. Вот башни не апгрейдятся до орудийных, только стрелы — наше всё, ну или модные колдовские штучки у эвилов. И флот отсутствует как класс. И правильно, зачем нам флот? Нам флот не нужен. Особенно при том, что в игре и элементы RPG присутствуют. Правда, так порой надоедает выслушивать разговоры героев: ничего особо существенного они не сообщают (задание на миссию все равно в левом верхнем углу экрана высветится). А «промотать» диалоги никак не получится... если только отключить напрочь.

Юнитов не то чтоб очень много, но достаточно для того, чтобы было из чего выбирать. Отличия есть, но в общем-то вполне стандартный набор. Правда, клерики умеют только лечить, как и положено уважающим себя святым отцам, но в бой ломятся не хуже рыцарей. Последние тоже наделены некоторыми полезными прибабахами ака спелами, но основные спелоносители — герои.







странствовал невесть где, приключения искал на свою пятую точку, но вот вернулся домой, а тут, ага орки опять объявились. Значит, не там парень развлечения искал. Еще меня откровенно порадовал некий Wizard Moonlight, второй основной герой, выходящий на сцену в определенный момент — этакий «рояль в кустах». Спелы мне его приглянулись — цепь молний и град. Да и сам по себе дядечка не хилый — из тех еще, «древних» героев. Вообще, спелов много хороших и разных, знакомых до боли в сердце и дрожи в коленках. Так велосипед изобретать ни у кого желания, имхо, нет.

Со стороны эвилов основным героем означен некто Лукуку — предводитель огров. Такой краснокожий детина с зачатками интеллекта. Но дерется — дай бог каждому, один Blazing Swing чего стоит. Зрелище впечатляющее, к тому же весьма и весьма действенное средство супротив толпы поединщиков. Ну оно и верно, сила есть — ум дело десятое, все равно думать за него вы будете. Но неизменное «Кууууууууу» несколько раздражает. Благо в союзе с орками и ограми состоят

Вот вроде все хорошо: и башенка ровненько так горит, не коптит, и рыцари в гости пожаловали, и делегация от имени хозяев встречать вышла. Одно плохо — закол-басили блеснутые конники беднягу Лукуку.

грейд происходит ну абсолютно по-WarCraft'овски, да и строится все так же. Сначала солдаты, потом строим модную фичу — получаем лучников, ну или темных эльфов, это уж от стороны зависит. Затем можно и огров надыбать или опять же конных рыцарей. И пошло-по-



Им и все карты в руки. Вот что меня, лентяюшку, искренне порадовало, так это то, что в Kingdom Under Fire можно заложить себе сразу несколько юнитов в одном строении, деньги и пища есть — построятся со временем. Не надо всякий раз дергаться и выставлять производство. Круши врагов, не отвлекаясь, а резервы сами собой отстроятся, останется только подтянуть их к месту основных действий. Не обошлось и без предателей рода человеческого в частности и всех «светлых» сил вообще. Как же без этого, должна же быть правда жизни в нашем энтертейменте. Кстати, функции лечения болящих выполняют и некие голубенькие такие кристаллы, натыканные в местах основных баз и эвилов, и гудов. Кристалл один на всю деревню, посему в очередь, черти полосатые, в очередь и поперед батьки в пекло не лезть. Миссии уничтожения противника проходят, как обычно,— собираем немереную толпу, укрепляем ее каким-нибудь модным парнем ака героем и вперед — на амбразуры. Главное, чтоб ресурсов хватило и героя не пришибли ненароком. Проще говоря, те же яйца, только

в профиль. WarCraft модернезированный, перенесший ряд пластических операций и благополучно выживший. Мне как-то не очень понятно, зачем в Phantagram Ltd. придумали присобачить к игрушке учебник. Неужели геймеры такой темный народ, что здания строить, ресурсы добывать, юниты клепать и толпой махаться не умеют? Странно это, если не сказать хуже.

Так вот я и думала, пока не дошла до первой RPG'шной миссии. Тут уж мне на ум совсем другие ассоциации пришли. А именно — «Дьябло» незабвенное. Собственно, еще в самом начале ознакомления с игрой я высказала такое суждение о ней, что это клон WarCraft'овско-Diablo'вский. И игра моих ожиданий не обманула. Вот только кроме нескольких предметов да бутылочек со всевозможными волшебными жидкостями в Kingdom Under Fire собирать нечего. Ну хоть на том спасибо, граждане разработчики. Позаботились о нас, сирых и убогих, по иг-

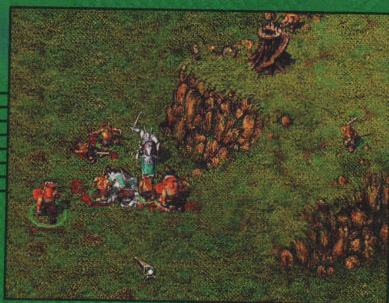


нет? А тянет родным и до боли в печенках знакомым ароматом. Хотя реклама — двигатель торговли, и всякий кулик свое болото хвалит.

«Ой, Вань, гляди-ка, попугайчики!..» — Да уж, пташки божии. Приласкает одна такая — мало не покажется. Но красиво летят, черти полосатые!

тюлечки, а гыкают как, любо дорого послушать. Еще раз захотелось мне громко крикнуть: «Долой дискриминацию по расовому признаку! Даешь равноправие для эвилов!» И пусть кто-то еще хоть раз заикнется о том, что женщины не играют за «нехороших» дядек. Опять же не люблю я, когда в процессе выполнения миссии сохраниться нельзя. Просто потому, что моя любимая доча обожает жать на кнопки. А мне, собственно, не улыбается заново проходить практически завершенную миссию из-за того лишь, что зашла соседка за солью, а поросенка дикая в это время решила дорваться до компа. Но уж как есть, ничего не попишешь.

Что касается графики, то тут все на уровне, и даже, может быть, немножко выше. По крайней мере, с моей точки зрения, Kingdom Under Fire в графическом плане превосходит WarCraft. Не то чтоб на две головы и выше, но заметно. Хотя один мой очень хороший друг и говорит, что терпеть не может но-







рушкам истосковавшихся. Миссии просты как дважды два: или выбраться откуда-нибудь, или всех убить; героям бонус. Что в общем-то естественно и ожидаемо. Вот только неясно, зачем же обещать что-то невиданное и небывалое, когда и так ясно, что небывальщиной и не пах-

Однако самым странным и непонятным моему извращенному умишку показалось то, что почему-то за гудов играть легче во всех отношениях. И понавороченнее юниты у них, и герои покруче. Ну чем, чем несчастные эвилы так не угодили разработчикам?! Миляги же, симпа-

ИТОГО

Клонированный симбиоз WarCraft'а и Diablo — вот что по сути своей представляет собой эта RTS с элементами RPG. Добротно скроенная, слегка навороченная, вполне симпатичная игрушка. В общем-то можно и поиграть, но лично мне немного жаль убитого на нее времени. Хотя это мое «хо», и вы вовсе не обязаны с ним соглашаться.

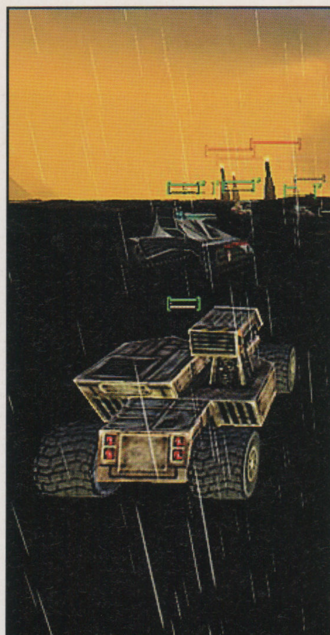




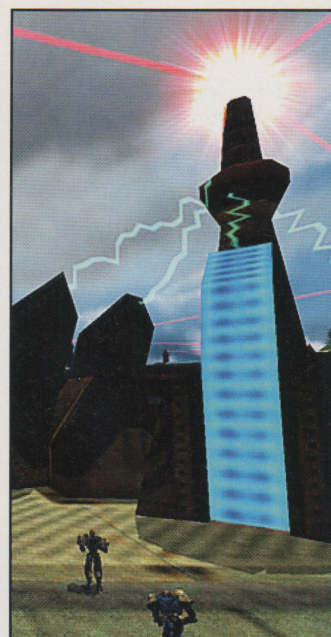
И послали его, и пошел он... А куда пошел, долго ли ходить ему, то нам не ведомо. Главное — к свету выйти в конце концов, чтоб на солнышко не вперед ногами вынесли.

вомодную игрушечную графику и что обожаемый WC2 не променяет даже на десяток KUF'ов. Что ж, каждому свое. Вступительные мультяшки навевают воспоминания о роликах из Diablo, но последние качественнее на порядок и содержательнее однозначно. Саунд радует, музыка приятная и ненавязчивая, хотя ее можно и отключить, звуки вполне натуральны. Диалоги без проблем воспринимаются на слух, но присутствуют и субтитры. Что радует, особенно в тот момент, когда наушники поломатые или отсутствуют как класс, на дворе темная ночь, а кругом люди спят сладким сном и вовсе не стремятся ознакомиться со звуковым рядом игры. Интерфейс вполне удобоваримый, даже, можно сказать, приемлемый, местами удобный. Хотя ничего особо отличного от других лично мною в нем обнаружено не было. Режим мультиплеера, естественно, присутствует. Да и как без него, но... лично я в нем не играла, а посему ничего полезного сообщить о нем не могу. Да и, если честно, не сильно меня тянет заморачиваться по поводу этой игрушки. MG









BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

Евгений Беляков

Прямо по курсу Battle Isle!



Как вы уже, наверное, догадались, The Andosia War — это четвертый релиз от Blue Byte, продолжающий некогда **славную** трилогию Battle Isle. Четвертый, если не считать Incubation, которую, конечно же, можно при желании отнести к серии Battle Isle, хотя я бы не стал. Однако издатели с завидным **упорством** заявляют о том, что «Андозийская война» — это пятая серия Battle Isle, так как затейливый сюжет игры хитрым образом вытекает из событий Incubation.

Паспорт

Battle Isle: The Andosia War

Жанр: turn-based strategy
Разработчик: Cauldron
Издатель: Blue Byte


www.bluebyte.com

Системные требования:
ОС: Win95/98/2000
Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

Господа из Blue Byte позиционировали Battle Isle: The Andosia War (BI4) как своего рода новаторство в стратегическом жанре. Издатели громко во всеуслышание заявляли, что мы получим оригинальную смесь real-time и пошаговости — дескать, посмотрите-оцените, как мы здорово придумали фичу новую приятную, всю из себя играбельную. По секрету признаюсь — здесь преувеличение граничит с обманом, и граница эта почти прозрачна. Во-первых, смесь пошаговости и real-time в стратегиях штука не новая, вспомните хотя бы вышедшую года так четыре назад игру под названием M.A.X или Shogun, на худой конец — Jagged Alliance. Во-вторых, real-time как такого в игре нет вообще. Просто-напросто «новаторами» добавлена фишка с ограничением времени на раздумья, то бишь на каждый ход дается несколько минут, за которые геймер должен успеть передвинуть, как надо, все свои юниты и отстроить нужные здания. По истечении времени ход автоматически заканчивается, и очередь переходит к сопернику. Пока противник двигает своих подопечных, возможность передвигать машинки, танки, солдатиков и прочее юнитовидное натурально отсутствует. Однако в это время можно строить здания, исследовательские юниты — короче говоря, заниматься экономикой. Новаторство «глубокое», куда деваться. На самом деле мы получили вполне обычную turn-base стратегию с этакой вот временной фигней, которая, кстати, ни разу не регулируется, что, на мой взгляд, только осложняет игровой процесс, но о сложностях позже.

Поговорим о хорошем. Хорошее есть, его не может не быть. Итак, о сюжете. Понять, в чем смысл Andosia War, можно, однако это не так-то просто, если не ведать, что происходило в первых частях Battle

Isle. Суть сюжета предыдущих «Островков битвы» примерно следующая: жили-были на одной планете под названием Кромос (Chromos) где-то далеко-далеко в какой-то затерянной галактике некие товарищи, называющие себя друллами и каями. И отношения у них исторически сложились не очень хорошо. Постоянно находились какие-то причины попритеснять друг друга да пострелять вволю. Однажды жители Кромоса решили положить этому конец и создали Небесную Сеть, которая блюла правопорядок и, если что, грозила пальцем всякому агрессору, будь то кай или друлл. И все бы хорошо, да вот только сия натоподобная Сеть со временем превратилась из миротворца в агрессора и типа решила всех замочить и установить свои законы. Однако не тут-то было. С Земли на помощь подоспел некий товарищ по имени Бэн Харрис, специалист по взбунтовавшимся сетям. И совместными усилиями друллы с каями во главе с Бэном эту Небесную в куски порвали. И между ними мир случился, салют, шампанское. Но во время этой гулянки антисетевик Бэн влюбился в одну из друллчанок и связал с ней судьбу свою славную и подвигами увековеченную, что пагубно отразилось на взаимоотношениях жителей Кромоса. Бэн произвел на свет маленького друллчанина и назвал его Валом. Это пацан вырос и стал антикаитом. И тут все по новой: гонка вооружений, холодная война и все такое. Одна обиженная киянка Кэро, по совместительству член сената, отправилась на поиски справедливости в края обетованные. Ей не свезло, и до места назначения она не долетела. Самолет Кэро рухнул на одном острове, где ей случилось обрести сознание Пунта Васиуса, древнего императора. Кэро превратилась в суперинтеллектуальную особу, готовую противостоять противному Валу Харрису. На Кроносе опять началось пиф-паф-ой-ой-ой, в ходе чего Вал погиб, а в Кэро таки проснулось женское начало, и она куда-то улетела со своим суженым-ряженым генералом-военачальником. И вроде как опять у друллов с каями случились мир, дружба и жвачка.

Понять, в чем смысл Andosia War, можно, однако это не так-то просто, если не ведать, что происходило в первых частях Battle Isle.

Вот именно с этого момента, по идее, должен был продолжиться сюжет четвертой части Battle Isle: The Andosia War. Однако, загрузив игру и просмотрев что-то такое, напоминающее слайд-шоу из дешевого и недоделанного японского мультика (в смысле заставочный ролик), мы вдруг узнаем, что, оказывается, все основные персонажи почему-то взяты из Incubation, а события разворачиваются на просторах Кроноса, об Имперских войнах лишь так, легкие упоминания, а разборки между друллами и каями вообще превратились в полузабытые легенды. Сюжет Андозийской войны, который вроде как вытекает из вышесказанного, выглядит примерно так.



Широк в плечах, красив лицом. Держись, мужик, будь молодцом!!!







Мир кончился в 345 году новой эры от рождества уж не знаю там кого. На Мерте (Merth) появилась некая недружелюбная секта под названием «Дети Харриса», возглавляемая таинственной теткой. Девиз секты простой и понятный: «Мир через войну». (Это они, наверное, в старых летописях на Земле вычитали, типа «до основанья, а затем мы свой, мы новый мир построим».) Так что цель этой секты вполне очевидна: свергнуть коррумпированную систему власти на Кроносе и учредить диктатуру харизматической жрицы. Такая рьяная забота о местных жителях на Кроносе со стороны «доброй» секты была вызвана прежде всего тем, что в те далекие времена случилась нехватка нового очень ценного минерала под названием андозий. Этот минерал давал таинственную и очень могущественную силу обладателям новомодных технологий. Натурально жителям Кроноса не понравилась идея о вмешательстве в их личную жизнь какой-то неясной секты, и они стали активно возражать. Вот тут все и начинается — мы вступаем в игру.

Ну, попробуйте отличите, где здесь фабрика, а где Лианозовский мясокомбинат. Можно с трех и более раз.



Как это выглядит?

А выглядит это, господа, вполне недурственно, не считая всяких непонятных вставок, которые связывают сюжет 23 миссий. Словацкие разработчики из Cauldron не поленились



Стрельба по пяткам во время утренней пробежки вносит в физподготовку солдат элемент задоринки.

и сделали три тренировочные миссии, в которых подробно, с чувством, с толком, с расстановкой рассказывается и показывается, как нужно тыкать в юнит, шевелить его и управлять видами камер. Кто будет играть, очень советую пройти эту тренировку, самостоятельно въехать в управление весьма проблематично. Так о чем это я? Ах да, о виде.

То, что можно действительно похвалить без задней мысли, так это система масштабируемости, она сделана неплохо. Камеры можно крутить, вертеть, удалять, приближать, наклонять и наслаждаться видами буквально-таки отовсюду. Система управления камерами один в один, как в «Земле 2150» или в «Детях Селены», ну, может быть, чуток получше, в смысле побогаче. Справедливости ради замечу, что на высоких разрешениях у меня на 500-м Селероне со 128 метрами памяти иногда подтормаживало, особенно при сильном удалении камеры. Но это в принципе переносимо.

Андозий дал таинственную и очень могущественную силу обладателям новомодных технологий.

Графика в целом ничего: уйма лайтинговых эффектов, динамические тени, эффекты смены погоды и времени суток, неплохо прорисованные небо, вода и прочие прелести ландшафтов, что-то отдаленно напоминающее рендеринг — в общем, все нормально, ничего принципиально нового мной увидено не было, однако на сегодняшний день вполне. Единственное, что не понравилось, это, на мой взгляд, уж очень кривая прорисовка юнитов. Конечно же, в стратегии это не самая страшная вещь, однако все-таки неприятно.

Когда юнитов становится за полсотни, вдумчиво управлять этим стадом сложновато.

Принципиальных новшеств касательно ландшафта замечено не было. Все те же несколько островов и вода, вода, вода. На одном из островов вам придется строить здания и развивать экономику, а на других собственно воевать. Прорисовка зданий замечательная, они все в обязательном порядке должны быть соединены весьма изящными линиями передачи электроэнергии и трубопроводом. Таким образом, построенная база прямо-таки светится и выглядит очень нарядно и празднично. Однако, несмотря на отличную прорисовку и оригинальность, здания сами по себе по виду очень сильно похожи, что вносит некоторые неудобства в поиске нужного строения. А если учесть новаторский подход блюбайтовцев (смесь пошаговости и real-time), то эта схожесть зданий ну просто не к месту — время на ход ограничено, тыкать по зданиям приходится быстро и усердно. Утомляет это.

Не могу удержаться и все-таки поругаюсь на видеовставки. Есть такой дизайнер, которого издатели Battle Isle очень любят и всячески нахваливают, зовут его Александр Лозано. Этот товарищ больше известен по какой-то там серии комиксов, которая в США пользуется большим успехом. Заставку к игре и прочие мелкие видеовставочки рисовал именно он. Вышло, мягко говоря, на любителя. Во-первых, закосив под стильность видеоролика, дизайнеры поленились рисовать много — вышло так, что кадров в роликах мало, и они типа плавно исчезают и плавно появляются.







В это время играет, по всей видимости, таинственная музыка и помпезный голос откуда-то произносит разные слова. Как правило, каждый ролик заканчивается тем, что камера начинает просто носиться из стороны в сторону, показывая дислокацию разных баз и юнитов. Выглядит это все дело дешево, никакой, понимаешь, эстетики — отмазка, одним словом. Лиха беда начало — это я про геймплей.

Громят базу, супостаты проклятые. Ну ничего, у меня для такого случая специальный сэйв имеется.



Играть или чай пить — вот в чем вопрос

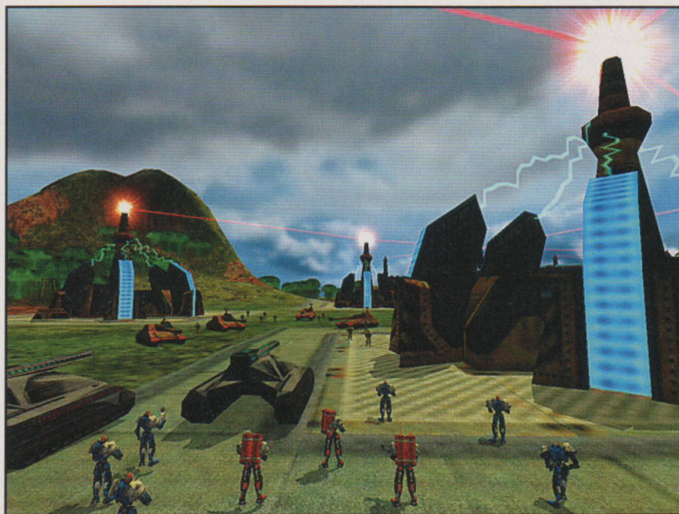
Я бы посоветовал второе. Нет, вы только поймите меня правильно и без обид — при желании и неистовом упорстве играть в это можно. Думаю, что фанаты серии Battle Isle вообще игру всячески оценят и просидят за ней много дней и ночей, а то и недель. Но вот только к фанатам себя я уж никак отнести не могу, так что признаюсь — прошел всего три миссии. Мне хватило. Извините.

Если описать геймплей BI4 несколькими словами, то, пожалуй,

наиболее подходят следующие: затейливость, протяжность, путаница, идиотизм. Обо всем по порядку. Игроку предлагается выбрать одну из двух воинствующих сторон и соответственно проходить кампанию. В начале первой миссии начинается нечто вроде видеозаставки, на которую я уже ранее поругался.

Итак, кампании разворачиваются на нескольких островах. Игроку выдается один остров для развития экономики, а на остальных предполагаются боевые действия. Как вы понимаете, блюбайтовцы не поскупились на количество видов зданий — их много, очень. Заводы, фабрики, водо-насосные станции, шахты (и т. д. и т. п.) — все это нужно будет строить, соединять линиями электроэнергии, трубами, развивать, укреплять и апгрейдить. Помимо этого всего хозяйства нужно будет заботиться о добыче ресурсов (которых, представьте себе, аж шесть видов), а также с умом развивать древо технологий. Самое прикольное, что вся эта развлекуха случается в режиме real-time. То есть, раздав команды всем своим юнитам на острове, где происходит сражение, нужно сломя голову рвать на «экономический остров» и окучивать свое тамошнее хозяйство, пока компьютер размышляет. Кстати, на размышления в зависимости от ситуации сторонам отводится от 6 до 15 минут, что иначе как идиотизмом не назовешь — нет времени на раздумья о выборе места постройки того или иного здания, о необходимом в данный момент апгрейде и т. п. Развитие базы и производство юнитов происходит в известной степени резво, сумбурно и бездумно. Такая ситуация со временем, точнее — с его нехваткой, как правило, складывается в начале каждой миссии.

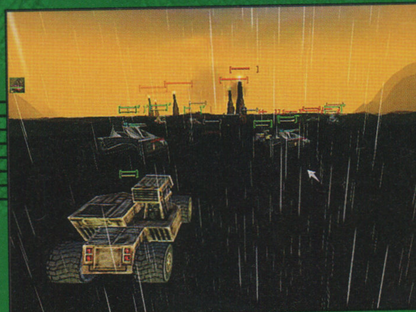
Однако, если вы отстроились и наладили доставку нужных юнитов к полю брани (надо ли говорить, что все войска производятся на эконом-острове, так что постоянно приходится морочиться с их доставкой), ситуация со временем коренным образом меняется — его становится слишком много. Понятное дело, что для игрока разработчики предусмотрели кнопку «turn» и, передвинув десяток танчиков, можно быстренько закончить свой ход. Но это для игрока! Комп — тугой и упорный. Сказали 15 минут думать, будем думать ну уж никак не меньше.

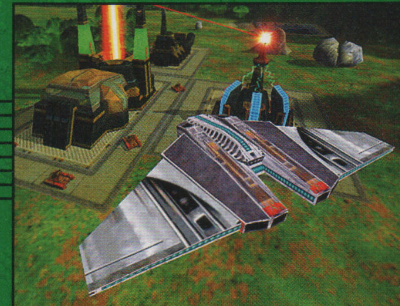


Грядет разборка, но по ходу танки не могут стрелять, так как требуется подзарядка.

По ходу прохождения миссий количество юнитов увеличивается, естественно. Скажу вам, это пагубным образом отразилось на моем самообладании, сдержанности и тактичности. Не поверите, говорил плохие слова я. Вслух. Громко. Поначалу оно, конечно, прикольно заниматься перевозками и передвижками своих доблестных, но это когда их мало. Когда юнитов становится за полсотни, вдумчиво управлять этим стадом сложновато. Во-первых, различного рода машинки и солдатики выбирают свои хитрые траектории передвижения так, что это нередко их приводит в такой настоящий, безупречный тупик. Приходится каждого оступившегося самолично наставлять на путь истинный, что со временем начинает крайне раздражать. Во-вторых, одновременно все юниты двигаться не имеют возможности, ну не захотели дяди из Cauldron перетряхивать коды, не было желания. Так что приходится, выделив и послав КУДА НАДО своих подопечных, со звереющей улыбкой наблюдать за тем, как каждый из них вздрогнет-ухнет-развернется и неторопливо двинет в указанном направлении. Ко всему прочему многие юниты нуждаются, понимаете ли, в обслуживании. Эти VIP-ездилки (к примеру, танки, стреляющие плазмой) расходуют весь боекомплект, и им нужно обеспечивать доставку энергии с помощью ремонтных машин. Это, наверное, со стратегической точки зрения просто супер, однако утомляет по-страшному.







Короче говоря, предшествующие части получились явно удачнее. Что-то уж чересчур перемудрили разработчики с Andosia War... MG

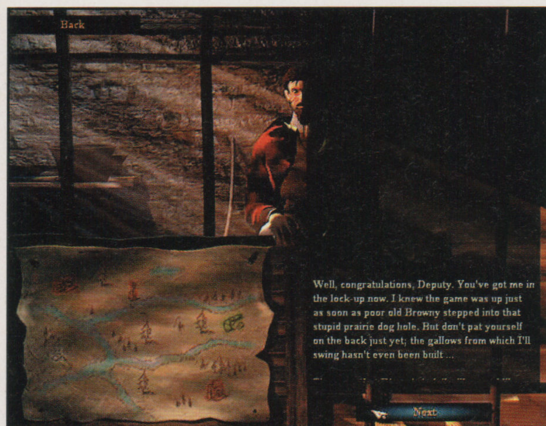


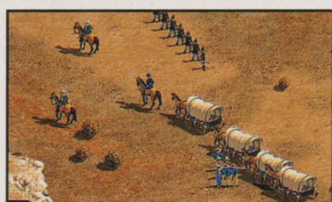
Танки грязи не боятся, потому что не умеют...



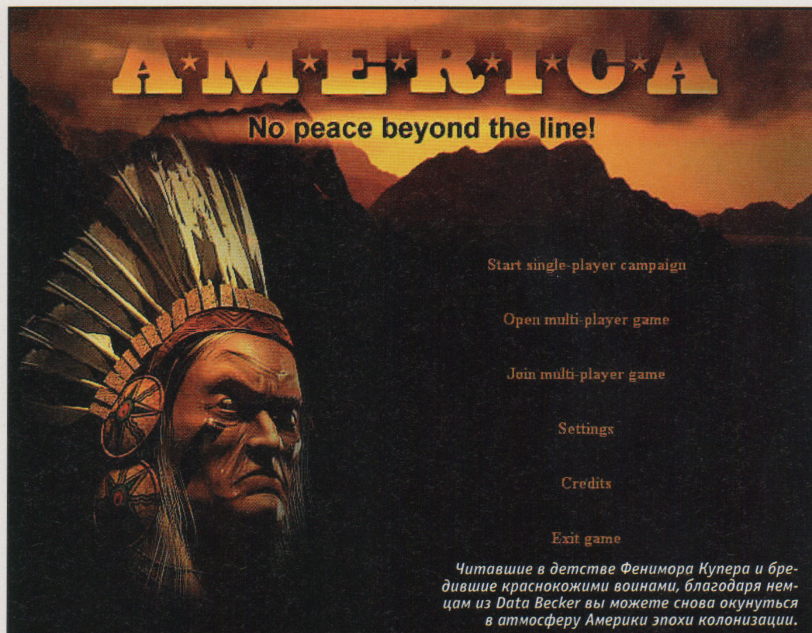
ИТОГО

Так бывает, и главное — не у многих проходит. Любят игроделы радовать, радовать, а потом так удружать, что ушки закладывает. «Андозийская война» не сложилась, чего уж тут говорить. И причиной этого является очередная попытка скрестить гуся с курицей. Игра вышла, мягко говоря, на любителя, а так хотелось посидеть недельку-другую. Обидно.





America состоит из четырех кампаний: индейской, мексиканской, американской и бандитской.



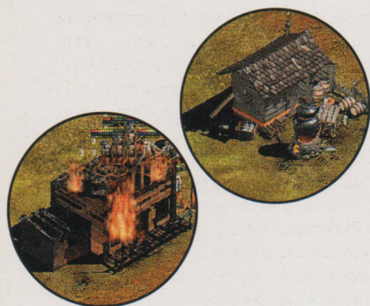
Читавшие в детстве Фенимора Купера и бредившие краснокожими воинами, благодаря немцам из Data Becker вы можете снова окунуться в атмосферу Америки эпохи колонизации.

AMERICA

Ranger

Давайте их поймаем и скальпы поснимаем...

Два ковбоя подрядились за вознаграждение добывать индейские скальпы и до позднего вечера гонялись за одним несчастным краснокожим. Заночевали в палатке. Утром один из приятелей вылезает наружу и видит вокруг огромную толпу соплеменников убитого накануне **индейца** с луками и ружьями, нацеленными на палатку. Ковбой ныряет обратно, расталкивает товарища и орет: «ДЖО! МЫ БОГАТЫ!!!»



Паспорт

America

Жанр:	real-time strategy
Разработчик:	Data Becker
Издатель:	Data Becker
URL	www.databecker.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98/2000
Процессор:	Pentium 266 МГц
RAM:	64 Мбайт

Раз ковбой, два ковбой

В океане игрового бизнеса помимо крупных акул типа Interplay, Hasbro, Microsoft, EA, GoD и нескольких других имеется большая стая мелких издателей, постоянно пытающихся подать голос и урвать крошку изо рта крупного хищника. Подавляющее большинство проектов таких издателей — типичные однодневки, и через месяц уже никто не вспомнит о вышедшей игре. Мало кому из мелочи удается создать проект, превосходящий или хотя бы равный проектам игровых монстров, и еще реже такой проект удается раскрутить в массмедиа. Например, я ставлю недавних «Казаков» гораздо выше майкрософтовских «Age of...», но объем тиража им, к сожалению, не повторить. Проект America изготовлен «кулинарами» американского отделения какого-то немецкого медиаконцерна по образу и подобию «Age of...», то есть перед нами очередной клон, правда, посвященный редкой теме — освоению Дикого Запада. Игровая пресса Нового Света практически обходит вниманием эту игру. Возможно, это связано с тем, что немецкое представление о тех временах заметно отличается от американского. По крайней мере, слова об исторической неаккуратности я уже слышал.

В игре четыре кампании: индейская (восемь миссий), мексиканская, бандитская и поселенческая (в каждой по шесть миссий). При выборе кампании советуют их пройти именно в такой последовательности, хотя история игрока фиксируется одновременно во всех кампаниях, что весьма удобно. Рядом с индейской кампанией размещены четыре малоприметных туториала, быстро вводящих геймера в курс дела. Советую их пробежать, так как справочная система игры весьма дохлая, и иногда не до конца понятно зачем нужно то или иное здание. Поразило то, что у индейцев строительством занимаются исключительно женщины. Пардон, я хотел сказать «скво». Сразу вспоминается: «Тебе-то что — греби себе и греби, а я думай как даль-

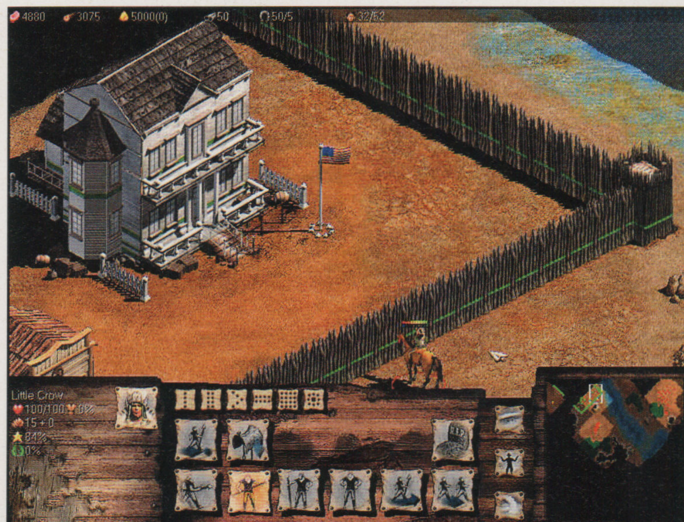
ше жить». Кстати, знаете, как в целях политкорректности в игре называют индейцев? Краснокожими? Нет! Их называют коренными американцами! Хотя я буду называть как мне привычней.

В идеологии какой-либо «изюминки» я не заметил. Все, даже бандюки, стандартно строят базу, постоянно отражая набеги мелких вражеских отрядов, а после сметают врага числом. Основных ресурсов пять: еда, дерево, золото, ружья, лошади. Есть и шестой, но о нем ниже. Еду добывают женщины на полях (как только счетчик еды данного поля падает до нуля, вываливается большое красное сообщение, и женщине надо отдать повторный приказ на занятие садоводством), мужики на охоте (отстреливают бизонов и таскают мясо домой). Мексы плодят на асиендах тощих коров, потом их (коров) надо немного подержать на свежем воздухе, наблюдая за ростом их индивидуальных счетчиков еды, и сдать мяснику. Бандиты питаются производимым спиртным и подстреленными бизонами. Еда тратится только при создании очередного юнита или постройке здания. Дерево добывают лесорубы. Золото можно либо честно добыть в шахте (изображаемой на местности в виде бесстыдно выпирающей из склона горы сверкающей кучи) либо спереть. Технологически развитые группировки умеют делать ружья, а вот бедные индейцы должны их воровать со складов, причем не голыми руками, а засылая туда лошадь с волокушей. Очень радуют ничейные склады на местности. Излишки ружей, еды, дерева и золота принято обменивать на рынке. Проблема в том, что не у всех этот рынок есть. Курс обмена непостоянный, и если с каждой сделкой ваш товар будет дешеветь, то другой будет дорожать. Мексы выращивают лошадей, а индейцы с бандюками их воруют, а также ловят диких или убежавших с поля боя. Индейская лошадь с волокушей умеет не только грабить склады, но и сворачивать одну типи для перетаскивания на новое место. Более цивилизованные группировки тоже умеют грабить склады лошадьми, запряженными в фургон или повозку.

Во многих ситуациях AI шел на бессмысленные жертвы и не использовал преимущество стрельбы с безопасной дистанции.

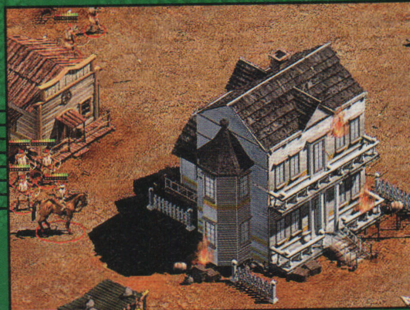
Технологическое отставание индейцев приносит некоторые трудности в игре за них. В первой миссии индейской кампании есть форт, который по заданию брать не требовалось, но очень хотелось. Кучка американских солдат с ружьями истребляла моих лучников пачками, так как пуля одинаково хороша для подвижной и неподвижной мишеней, а вот стрелой в бегущего солдата попасть не удается. Зато индейцы обладают регенерацией, что позволяет отводить раненых в тыл, где они через некоторое время самостоятельно излечиваются. Поселенцев лечит медсестра. Она действует, как Knight спеллом Heal в WarCraft, но лечит без напоминания геймера всех раненых то ли в своей группе, то ли в определенном радиусе. У мексов есть монашки, занимающиеся, должно быть, тем же. Все стороны имеют возможность качать технологии: апгрейд ружей, одежды, etc. У всех юнитов светятся линейки жизни и морали, а при изучении отдельного юнита выдаются количественные характеристики его здоровья, опыта и еще чего-то. «Прикололи» пушки. Во время десанта на остров с индейской деревней я взял с собой пушку. Главное здание выглядело как обычный вигвам, но оттуда в моих трапперов кто-то ловко кидался томагавками, поэтому я выставил напротив шатра пушку и приказал стрелять. Через полчаса реального времени, за которые я успел попить чай и вынести базу бандюков, я вернулся к пушке и застал ее продолжающей стрелять по вигваму. Интересно, это пушка стреляет грецкими орехами или индейцы открыли ядронепробиваемый материал?

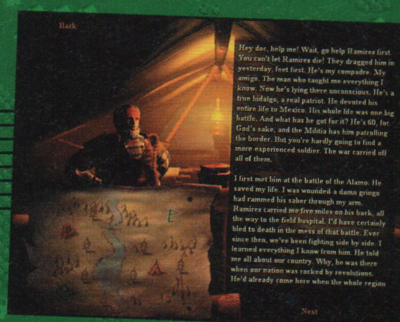
Что понравилось. По мере продвижения вперед в игре могут возникать новые задания, а после выполнения старых появляется соответствующее сообщение. Сразу после постановки новой цели может появиться совет по игре, причем не какой-то случайный и абстрактный, а важный именно для выполнения этого задания. Понравились задания



Через час над развалинами вашего форта будет развеваться Веселый Роджер, а те из вас, кто останется жив, позавидуют мертвым. Клянусь костями Фли… Чингачгука!







В Вилларибе и Вилабаджо снова праздник — отражен восемнадцатый за миссию наезд американской регулярной армии.





Отряд вооруженных ружьями desperados готов отправиться на поиски приключений на свою... голову.

на время. Это не позволяет медленно выдавливать противника из-за каждого куста и побуждает к решительным действиям. Любителям собирать большую орду приготовлен неприятный сюрприз: шестой ресурс, означающий максимально возможное число юнитов. Поначалу его можно поднимать за счет строительства домов, но не бесконечно. Хорошо, что сделаны шесть формаций, но к поворотам построенных отрядов надо привыкнуть. Если не считать мелких глюков, то графика оставляет неплохое впечатление. Хороши звуки стрельбы, обрушивающихся балок и огрызания юнитов.

Что не понравилось. Дизайнер в ночь титанического труда над интерфейсом, видимо, сильно перебрал пива с баварскими сосисками, и он уже не ведал, что творил. Четыре прямоугольника разной высоты, выполненных из изъеденных термитами и сыростью досок, это круто, но не для глаз, привыкших к хотя бы некоторой симметрии. К тому же доски без необходимости съедают часть экрана. Кнопкам интерфейса соответствуют какие-то кнопки на «клаве», но их надо раскапывать самому, а я бы предпочел видеть это на экране. В одной группе может быть не более 20 юнитов. Ограничение в наше время непонятное. Наверное, дизайнер просто не придумал как расположить в одном из ужасных прямоугольников больше 20 картинок — все силы ушли на изобретение досок. Кстати, если в моей группе 20 ковбоев, то зачем рисовать 20 одинаковых картинок? Хватило бы одной с указанием на ней числа юнитов этого типа. Но самый финиш — это заявленный авторами «Superior AI». Я все понимаю, нельзя от фирмы, никогда прежде не сталкивавшейся с проблемой искусственного игрового интеллекта, ожидать чего-то запредельного, но чтобы ТАКОЕ. Я высадил десант трапперов на индейский остров. В ответ краснокожие бросили против меня сборную доколумбовой Америки по гребле на каноэ: по два краснокожих воина одевают каноэ на голову, бегут к воде, прыгают в каноэ и начинают стрелять из луков. Я прорвался в середину острова и снес типи вождя. Знаете, что сделали каноисты? Они забегали вокруг меня с дурацкими при данном раскладе каноэ на головах и искали лужу, где можно было бы приводниться!!! И это на высшем уровне сложности! Остров был зачищен в мгновение ока. Во многих ситуациях AI шел на бессмысленные жертвы и не использовал преимущество стрельбы с безопасной дистанции. Благодаря AI я узнал, что индейцы могут переплывать водные преграды безо всяких плавсредств, чего не могут позволить себе все остальные, но он заставлял их плыть аккурат на двойную шеренгу моих трапперов, что отрицательно сказывалось на продолжительности жизни его солдат. Слишком тупо действует AI в обороне.

Сразу после постановки новой цели может появиться совет по игре, причем не какой-то случайный и абстрактный, а важный именно для выполнения этого задания.



Кажется, в этом городке скоро будут выбирать нового шерифа.







Разведрота племени сиу на экскурсии в городе Новый Ульм.

Хороший урон мне наносили сторожевые башни, но сами юниты откликались на мое приближение очень неохотно. Например, я поджигаю дом, а с другой стороны стоит группа «защитников» и в ус не дует. Связи между группами обороняющихся нет, а было бы интересно организовать приход на помощь, хотя бы на Difficult.

В игре есть multiplayer на восьмерых, но фичи стандартные. Системные требования довольно низкие. Я запускал игру на Pentium MMX 200 МГц — подтормаживала, конечно, но игралось без особого раздражения. В целом проект неплохой, и недельку-другую на него можно потратить. MG



Типичный клон Ages, отражающий немецкий взгляд на колонизацию Америки. Тема интересная + AI тупой + графика и звуковое сопровождение на уровне + до боли знакомое содержание в сумме дают нечто среднего качества, но играть можно.







Старый Дроид

ДРАКУЛА 2. ПОСЛЕДНЕЕ ПРИБЕЖИЩЕ

А вдоль дорог мертвые с косами стоят...

Ну, вот и дождались, уважаемые братья квестоманы! Продолжение увидело свет, и теперь можно узнать чем все-таки дело кончилось, начало которого было положено в прошлом году — в игре Dracula Resurrection. Снова у нас есть возможность вдоволь побродить по **зловещим местам**, заброшенным зданиям и подземельям. Теперь путешествие будет несколько легче — благодаря локализации игры отечественной конторой «Руссобит-М» мучиться с французско-русским словарем уже не понадобится.



У входа в логово

Тем, кто не играл в первую часть игры — Dracula Resurrection, вкратце поясню происходящее. Преуспевающий лондонский риэлтор по имени Джонатан прибывает в Трансильванию. По стечению обстоятельств его супруга Мина оказывается в кровожадных лапах графа Дракулы — в качестве завтрака или обеда, что впрочем не важно. Не тратя время попусту, молодой человек отправляется в логово злодея за своей покусанной супругой, попутно откопав древний амулет на кладбище — универсальный ключ к тайникам Короля вампиров. В конце путешествия длинной в три CD-диска (в этой части игры их два) Джонатан забирает свою бесчувственную супругу из проклятого замка, спасаясь от преследования вампиров на древнем дельтаплане, а-ля Леонардо да Винчи. Сильно обидевшись на вторжение в собственные владения и похищение завтрака, простите, девушки, граф возгорается желанием отомстить. Джонатан задается контридеей — извести кровососущее племя на корню плюс вылечить свою жену. Этой борьбе противоположностей посвящена вторая часть игры — «Дракула 2. Последнее прибежище».

Действие начинается в заброшенном замке в Карфаксе, который считался необитаемым, однако после посещения его Джонатаном выяснилось, что это не так.

Темно и страшно

Все осталось точно таким же, как и в первой части, без изменений — тот же движок Omni 3D, то же обилие авишников на каждое маломальски значимое действие. Кое-где по-прежнему вылезают корявенькие пиксели (особенно при осмотре предметов и приближении к предметам интерьера), но это уж особенности движка, что поделаешь. Хотя могли бы уж повременить

Паспорт

Дракула 2. Последнее прибежище

Жанр:	adventure
Разработчик:	Cryo Interactive
Издатель:	«Руссобит — М»

 URL www.russobit-m.ru

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium 166 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	4 Мбайт

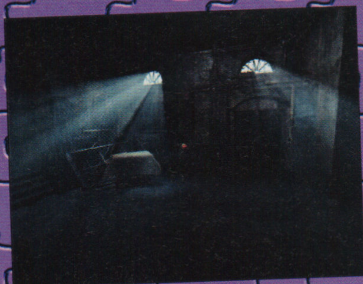
с выпуском и поработать над некоторыми недостатками — ведь то, что год назад смотрелось еще более или менее прилично, нынче же может вызвать непонимание. Темнота в помещениях снова будет окутывать играющего, не давая рассмотреть все детали в подробностях и создавая эффект мрачного, заброшенного здания или катакомб. Неизменными остались, пожалуй, лишь «шестеренки», обозначающее активную зону, обилие предметов в точно таком же инвентаре, как и в первой части игры. Ходим, ищем «шестеренки», собираем все, что плохо лежит, применяя на тех же «шестеренках», по очереди перебирая предметы или следуя собственному дедуктивному методу. Собственно, изменился только сюжет, плюс некоторые изменения коснулись головоломок, которые стали несколько сложнее и страннее, но об этом чуть позже. Для достижения конечной цели предстоит пройти четыре мира, пообщаться

в руки и не сделал шаг. Нынче при встрече с трупом, которого охраняет здоровенная летучая мышь размером с гориллу, я даже не вздрогнул, хотя вломилась мышка аки слон, с рыком и уханьем. Да, теперь вот благодаря этим милым созданиям игра может закончиться до своего логического завершения — сожрут. Реализовано это следующим образом: при обнаружении в пределах видимости мохнатого парня появляется шкала — таймер, которая убывает с довольно приличной скоростью. До того момента, пока не использованы все попытки (разработчики весьма гуманно позаботились о тугодумах, предоставив три попытки), рекомендуется принять правильное решение по ликвидации неприятности. Если такового не нашлось, то шкала, пройдя три раза на «минус», натравит на вас монстра, во всей его лохмато-зубастой красе, в заключительном авишнике. Затем «Конец игры». Так что сохраняться теперь придет-

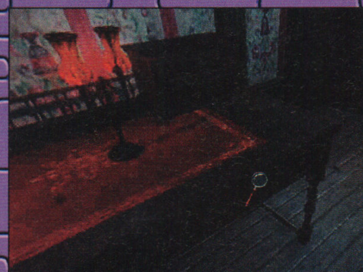


Вот собственно с этого милого уютного домика и начинается, точнее, продолжается скитание Джонатана с миссией тотального уничтожения вампиризма.

бы всю обойму в гада? Вот я и говорю, не сможете вы принять правильное решение, ну и что, что мишень появилась при наведении на







с более чем 20 персонажами и просмотреть около 130 анимаций. Вроде бы весомо, заслуживает внимания, однако свои минусы все же есть, куда ж без них. Но обо всем по порядку — отметим и плюсы (коих, правда, не столь много), и минусы (их вот, пожалуй, будет несколько больше).

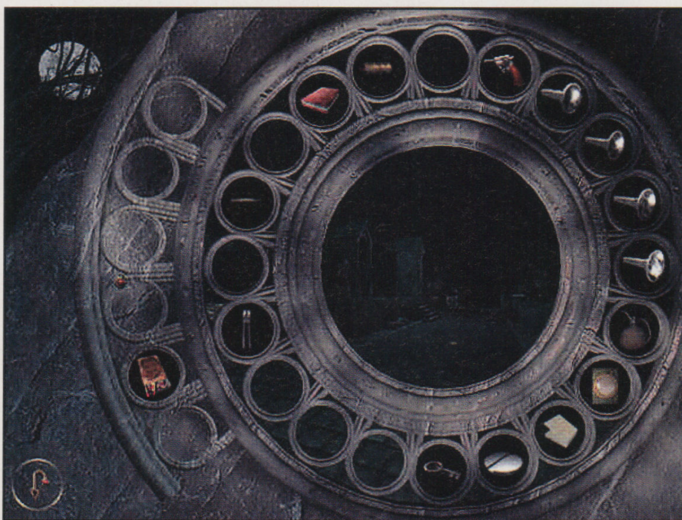
ся гораздо чаще и не только перед выходом, поскольку, как мне кажется, принять правильное решение, когда перед вами рычащий монстр, а в руках заряженный сорок пятый калибр, вы вряд ли сможете. Да не шучу я, абсолютно серьезно говорю. Вот что бы сделали вы? Высадили

оборотня, это еще ничего не значит. Что? Револьвер стреляет только в монстра? Тоже не аргумент. А на самом деле правильное решение — повернуться к вампиру спиной и палить в дверь, чтобы позорно за ней ретироваться, забаррикадировав с другой стороны комодом. Вот так вот, если ваше кредо «не отступать и не сдаваться», то мои соболезнования, эту игру вы будете проходить долго.

Я ужас, летящий на крыльях ночи!

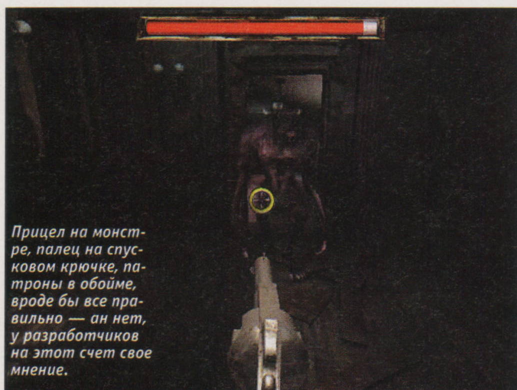
А вот ужаса как раз стало меньше, не то чтобы вообще не цепляет, нет, пара-тройка пупырышков пробегает по затылку, слегка приподнимая растительность, но того, что было в первой части, уже нет. Дело даже не в том, что для игравшего в первую часть «сюрпризы» продолжения будут побоку, а в самой атмосфере игры, теперь больше похожей на детектив, чем на триллер. Мне помнится, когда, добравшись до замка, я спустился в подвал к клетке со старушкой внутри (ну помните, в первой части — налево от входа в замок винтовая лестница в подвал), то минут пять стоял в нерешительности, не решаясь спросить «Кто там?», пока не взял себя

Да, да, это он, знакомый по первой части инвентори Джонатана. Скромный с виду, но зато с фантастическими возможностями вместительности!

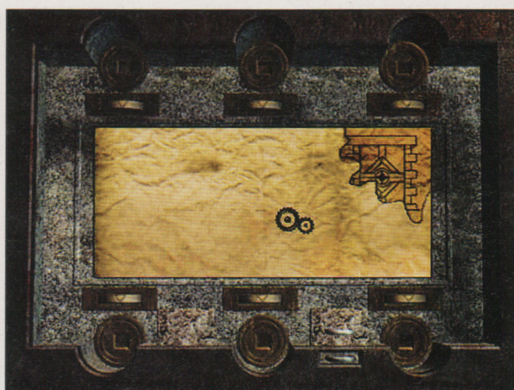


Угадай, что мы имели в виду

Теперь вернемся к головоломкам. Как я уже сказал, они претерпели некоторые изменения. Я вспоминаю головоломку библиотеки Дракулы, с картой и амулетом, с которой намучился и попотел немало. Сейчас она мне кажется простой задачкой для начинающего квестомана. Поясню на примере. Одна из первых головоломок в начале игры — нужно наполнить водой бассейн возле дома с помощью запуска насоса (хотя точное название этому агрегату дать трудно). Так вот, для этого потребуется шесть предметов, разбросанных по всему

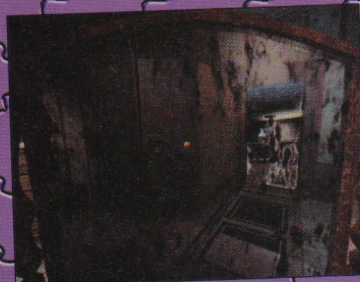


Прицел на монстре, палец на спусковом крючке, патроны в обойме, вроде бы все правильно — ан нет, у разработчиков на этот счет свое мнение.



А это головоломка для детей четырех лет, открывающая доступ воды в бассейн. Если не справитесь сами, пригласите какого-нибудь квестера детсадовского возраста.

участку возле особняка и внутри самого особняка тоже. Четыре из них нужно поставить в восемь строго заданных положений (не заставляйте меня вдаваться в подробности), а на сладкое вдоволь наиграться с поиском активной зоны, пытаясь добиться открытия решетки. При этом разработчики циничто отметили в хинте с дневником Дракулы — с устройством этого агрегата справится и четырехлетний ребенок! Не думаю, что в эту игру стал бы играть четырехлетний ребенок, детских радостей там не наблюдается. Еще хотелось бы отметить комичную особенность некоторых заданий, к примеру поджог особняка. Что, по-вашему, нужно, чтобы запалить дом? Правильно, источник огня и что-нибудь способное гореть. Разработчики тоже так считают, но представляют себе сей процесс гораздо сложнее, чем он есть на самом деле. По их мнению, нужно собрать несколько досок из разных мест, обмотать занавесками (все это еще перемежается походами туда-сюда за каждой палкой-тряпкой), педантично разложить на ящиках и поджечь непременно от свечи, а не от спичек. Впрочем, кто садится играть в квест, должен найти золотую середину между логикой и интуицией, ну или хотя бы компромиссное соглашение, как минимум. Меня всегда умиляла особенность квестового инвентори — сколько различного хлама там скапливается,



Перед вами зеркало. Ну и что же в этом необычного, спросите вы, старое зеркало и все. Да, зеркало старое и обычное — необычно то, что перед ним стоит Джонатан, а вот отражение его в зеркале не наблюдается. С чего бы это, а?





от расчески от ионного двигателя. Вот скажите мне, как у прилично одетого молодого человека без видимых дополнительных емкостей в виде рюкзаков, сумок, тележек и авосек может помещаться столько крупногабаритных предметов в карманах пиджака и жилета? Телескоп, ручки, револьвер, доски, напольное зеркало (!), масленка, бутыль с чесночной настойкой и целая куча прочего мелкого и не очень хлама. Ну да ладно, в конце концов, главное — чтобы было, а каким образом и куда это все распихано дело десятое.

Ужаса как раз стало меньше, не то чтобы вообще не цепляет, нет, пара-тройка пупырышков пробегает по затылку, но того, что было в первой части, уже нет.

По катакомбам я грязным скитался

Ясное дело, что мистика и чертовщина без подземелий и туннелей канализации просто не могут существовать, в каждой богом забытой дыре должна быть малая толика дьявольщины. Ну страшно там, грязно, темно еще вдобавок, вроде как обстановку соответствующую создает для мистической адвенчуры. Вот только не понятно почему из-за этого добрую половину игрового времени надо прятать под землю — в сточные коммуникации. Зачем, для того чтобы попасть в кабинет доктора, нужно топать по грязному туннелю, через сломанные мостики и карабкаться по пыльной лестнице? Мы не ищем легких путей или так быстрее? Не быстрее, это точно, поскольку просто пройти не получится, нужно будет искать всякие подручные средства, чтобы перебраться через здоровенную лужу коллектора. Не спорю, квест есть квест, задачи и всякие препоны там просто обязаны быть, но, как в старом анекдоте, помещать утюг от розетки на два этажа вверх в целях пожарной безопасности все же не стоит, особенно когда игра претендует на «нереальную реальность» происходящего (да простит меня литредакция). Затхлости и заброшенности с лихвой хватает и в первой части игры. Неплохая идея с театром Дракулы — «Стиксом» и роботом двойником графа (фича второй части), только вот выглядит она светлой точкой в конце грязных туннелей катакомб, а жаль.

Траурная мелодия и осиновый кол

В заключение хотелось бы сказать пару слов об озвучке персонажей и музыкальном сопровождении. Персонажи хоть и не блистают содержательными диалогами (собственно квест не разговорный), озвучены на приличном уровне: интонация, подборка тембра для действующих лиц — все достойно, впечатление оставляет хорошее. Что же касательно музыки и звуковых эффектов, то про музыку сказать особенно нечего, ее наличие замечаешь только в авишниках — «звучит тревожная музыка», как писали раньше в фильмах с сурдопереводом. Озвучка происходящего заслуживает положительной оценки: скрипы, завывание ветра, скрип половиц в помещениях, эхо шагов со звуком капающей воды в катакомбах очень и очень не плохи. Создание соответствующей атмосферы на 50 процентов принадлежит звуковым эффектам. MG



ИТОГО

Яркий пример того, как продолжение хорошей игры проваливается почти по всем фронтам или как нежелание менять накатанную колею может завести в тупик. Движок игры устарел, структура игрового процесса не изменилась. Рекомендуется для тех, кто ну ОЧЕНЬ ждал.





Антон Гусаров

CARNIVORES: ICE AGE

Горы мяса ходят рядом...

Перефразируя слова русского футуриста, если кто-то покупает hunting-симуляторы, значит, это кому-нибудь нужно. Судя по тому, насколько хорошо подобного рода продукция раскупается, издательства зарабатывают на этих играх хорошие деньги, и, пока на рынке сохраняется подобная ситуация, будут выпускаться всякого рода Deer Hunter, 3D Hunting Extreme, Trophy Hunter и Carnivores, **о третьей ипостаси** которой мы с вами сегодня и поговорим.



Паспорт

Carnivores: Ice Age

Жанр:	охотничий симулятор
Разработчик:	Action Forms Ltd.
Издатель:	WizardWorks

 www.actionforms.com

Системные требования:

ОС:	Win95
Процессор:	Pentium 200 МГц
RAM:	32 Мбайт

Разработчики игры, украинцы из Action Forms, то ли ввиду «бюджетности» проекта, то ли по причине особой специфичности жанра вот уже который раз рассказывают игрокам одну и ту же сказку о том, как некая корпорация DinoHunt купила планету FMM UV-32, чем-то напоминающую Землю времен мезозоя, где необремененные финансовыми проблемами люди могут всласть поохотиться на доисторических зверушек. Только в первых двух частях Carnivores геймеры отстреливали динозавров, а в третьей — млекопитающих, причем на позднем этапе развития, что, мягко говоря, не совсем состыковывается с сюжетной интригой и историей развития жизни, так как между, скажем, стегозавром и мамонтом, жившим уже в кайнозое, пропасть в многие миллионы лет. Оставим сей казус на совести девелоперов и перейдем к анализу основных аспектов геймплея.

Если достопочтенный читатель имел сомнительное удовольствие (или даже несомненное неудовольствие) играть в Carnivores 2, то следующие несколько абзацев он может с чистой совестью пропустить, потому что Action Forms не сделала практически ни одного *существенного* изменения, касающегося первоосновы игры. Тем же, кто с серией Carnivores незнаком, будет интересно узнать, что...

...самым важным элементом геймплея является балловая система распределения материальных благ. В переводе на русский язык это означает, что за все надо платить. Платить надо баллами, набираемыми, как оно и полагается, на охоте. Первоначально игроку выделяется ровно сто баллов. Геймер волен потратить их по своему усмотрению на аренду острова, где будет охотиться, покупку животных, на которых будет охотиться,

и оружие, с помощью которого будет опять-таки охотиться.

Локаций для охоты всего пять; они различаются размерами, сложностью рельефа и, естественно, стоимостью. Кажущаяся простота обманчива: арендная плата варьируется в пределах от 20 до 200 баллов, что заставляет по несколько раз играть в «легких» и соответственно дешевых зонах в целях экономии и/или набора дополнительных очков. Забегая немного вперед, отмечу, что бродить по одним и тем же равнинам и взгорьям надоедает не быстро, а очень быстро. Хождение по мукам едва ли облегчает мнимое разнообразие временных режимов. Игрок может охотиться на рассвете, днем или ночью, при этом, как уверяет Action Forms, в зависимости от времени суток «дичь» ведет себя по-разному. К сожалению, на практике вопреки заявлениям разработчиков активность зверья остается неизменной.

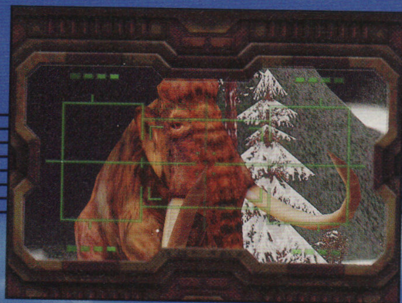
в Ice Age. Обидно. В третьей редакции пресловутого Deer Hunter наличествует полтора десятка «стволов»... Тем не менее надо признать, кое-какие коррективы девелоперы сделали, правда, характер их все больше косметический: к примеру, прицел снайперской винтовки нонче выглядит именно как прицел, а не «труба», сужающаяся к центру экрана.

Практически без изменений осталось снаряжение, как облегчающее, так и усложняющее горе-охотникам жизнь. Не использовать его невозможно по причине неимоверной полезности и удобства, однако и обвешиваться этим добром с ног до головы не стоит, так как злоупотребление неминуемо обернется штрафом и, как следствие, более низкими баллами. Как можно видеть, и тут Action Forms стремится ограничить игрока в свободе действий. Скажем, даже самые бывалые «охотники» признают, что без радара даже в начальных зонах не обойтись, а за его использование автоматически снимается треть очков. Повторюсь: все, что имеется в Carnivores 2, можно найти и в Ice Age. Заслуживает внимания лишь новый аксессуар Supply Drop, дополнительный комплект боеприпасов, сбрасываемый с воздуха.



Трофейная — ваши доблесть и слава охотника.

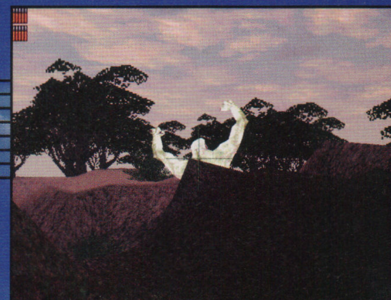
В целом концепция пошагового усложнения игры с постепенным погружением геймера в ее атмосферу не столь уж плоха, если бы только не страдала реализация. А она страдает. Еще как...







Даже транспортник и тот был беззастенчиво позаимствован из Carnivores 2.



Кстати, о бестиарии Carnivores: любопытно, что, как и во второй части сериала, в Ice Age ровно девять видов животных; из них пять травоядных (herbivores) и четверо плотоядных (carnivores). Ice Age полностью оправдывает свое название, и животины, имеющиеся в игре, действительно существовали в ледниковый период. В наличии мамонты и саблезубые тигры, гигантские олени (megaloceros) и пещерные медведи, меховые носороги и диатримы (предки сегодняшних страусов)... Как уже отмечалось выше, каждый зверь имеет свою цену. То есть Action Forms и здесь ограничивает в возможностях новичков, искусственным образом затягивая и без того длинную игру.

Наконец, имеющиеся в распоряжении игрока баллы можно и нужно тратить на оружие, пускай видов последнего не так уж и много. По правде говоря, совсем немного — шесть единиц. Оригинальничать и экспериментировать игроделы не стали, а потому весь арсенал, имевшийся в предыдущей Carnivores, был перенесен



Начнем, пожалуй, с суммы технологий или, проще говоря, движка. Не хочется верить в то, что разработчики оставили «начинку» без изменений, и все же это ведь действительно так. Косметика? Да сколько угодно: заснеженные тайлы, морозостойкие виды деревьев, припорошенные снегом горные пики, свеженамалеванные текстуры, неплохие модели и анимация — все это у Ice Age, чего уж скромничать, есть. Но создается впечатление, что игроделы даже и не задумывались о том, как можно исправить *«технику»*, а поработать над ней было необходимо, хотя бы потому, что с момента выхода второй части Carnivores прошло уже больше года. Срок немалый, тем более в столь бурно развивающейся отрасли народного хозяйства, как индустрия компьютерных игр, о чем я неустанно твержу в каждой своей статье. Неужели за год нельзя было пересмотреть и скорректировать наиболее заметные

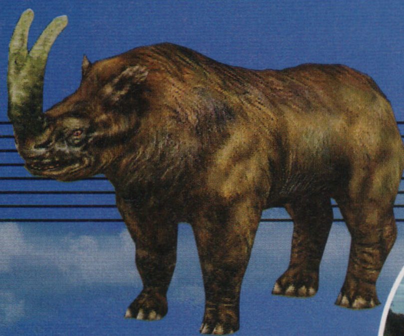
для глаза и уха моменты? Даже на скриншотах видна какая-то дикая пикселизация спрайтов деревьев и кустарников, на которую не действует ни магия Voodoo (Glide), ни шаманство «прямого Икса» (Direct3D). Стоит только приблизиться к ближайшему кусту, как экран заливает мутная черно-коричневая каша, сквозь которую мало что можно различить. Неприятно удивляет и тот факт, что помимо «больших» деревьев, которые выделяются своими геометрически правильными полигональными стволами, и редких коряг не меньшей угловатости никаких других неживых трехмерных объектов в игре нет за исключением редких, характерных только для какой-то одной карты объектов. А так ни камня, ни булыжника, ни даже валуна. По замыслу Action Forms, заполнить пустоты призваны все те же спрайтовые деревья и кустарники... Не профессионалы, а кустари какие-то.



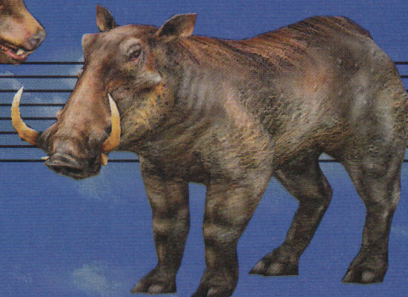
Спойлер: эта белая пушистая прелесть — самый опасный противник в Ice Age. Ест все, что движется. Любимое блюдо из мяса охотника — отбивная. Почему? Наберите тысячу баллов и узнаете...

одинаковые и различаются только цветом. Зато классно смотрится небо, по которому бегут тучи, иногда застилающие солнце.

теперь слышен только ветер и шум шагов. Изредка проголосит что-то археоптерикс, и вновь наступает тишина, нарушаемая лишь поступью игрока. Забудьте о Quake III и Deus Ex, где в зависимости от материала поверхности, по которой вы ступали, изменялась тональность звука. В Ice Age такого нет и в помине. Мало того, ваш герой будет молчать, как партизан, при прыжках и позволит себе слабо вскрикнуть только будучи при смерти. Волей-неволей хочется позавидовать такой выдержке... Зов «дичи» — отдельная песня. Лебединая, потому что ничего, кроме вашего смеха, она вызвать не может. С неохотцей зверье бежит на все призывы игрока, лениво. Кстати говоря, если окликнуть какого-нибудь хищника, то страсть как пугаются второстепенные обитатели мира Carnivores — время от времени сладкоголосо похрюкивающие свиньи, заменившие собой динозавров из первых двух частей. Хряков можно использовать как приманку









И это лишь первое, что бросается в глаза — на самом деле, проблем с графикой в Ice Age более чем предостаточно. Особенно утомляет убийственная реалистичность в отображении окружающего геймера мира. Согласен, зона вечной мерзлоты по буйству красок не может сравниться с джунглями юрского периода (Carnivores/ Carnivores 2). Не спорю, снег кроме как белым быть не может по определению и изобразить его как-то иначе проблематично. Но чтобы сделать *настолько* пресным и невыразительным, надо очень постараться. Постарались игроделы на славу. Забавно, вода в игре пронзительно изумрудного цвета, что в принципе характерно для богатых микроорганизмами южных морей, а никак не северных. Еще одно свидетельство бездумного копирования элементов Carnivores 2 в мир Ice Age.

В то же время большое внимание уделено всяким мелочам: бликам на стволе пистолета, тающим при падении снежинкам. Придраться можно только к particles, частицам,— искры от оружия, капли крови и снежинки совершенно

Общее же впечатление от графической составляющей Ice Age, увы и ах, негативное. Не дело третий раз подряд использовать один и тот же движок, который и в 1998 году особых симпатий не снискал, чего уж говорить о 2001-м. Разумеется, отсутствие «красивости» положительным образом сказывается на требовательности Carnivores к ресурсам: Ice Age вполне играбелен даже на Pentium 200/233. Не стоит забывать, что вся линейка «доисторических» игр от Action Forms «бюджетная». Денег на разработку целого сериала симуляторов охоты тратится гораздо меньше, чем на один полноценный продукт. Смущает все же не сирость и серость проекта, а обилие конкурирующих продуктов в рамках того же жанра, смотрящихся гораздо лучше. За те же деньги.

Относительно звука можно сказать, что на нем, видимо, сэкономили больше всего. Фоновое аудиооформление Carnivores 2 радовало своей насыщенностью — звуки цикад, крики птеродонтов, рев динозавров создавали прекрасную атмосферу. С Ice Age все гораздо хуже;

на выстрел (! — звук, производимый оружием, может привлечь какую-нибудь плотоядную животину), но не более того.

И раз уж речь пошла о зверье, то хочу поделиться соображениями относительно AI наших братьев меньших. Отсутствие мозгов у рептилий из Carnivores 2 еще можно было объяснить их недоразвитостью, но с чем связана тупоголовость высокоорганизованных млекопитающих мне непонятно. Плотоядные не обращают никакого внимания на бродящих вокруг травоядных, и наоборот. И уж тем более хищникам нет дела до каких-то там табунами пасущихся свиней. Ощущение, что за тобой тоже могут охотиться, возникает крайне редко — за несколько секунд до смерти. Причем смерть может наступить не только от волка или саблезубого тигра, но и от, казалось бы, безобидного бронтотерия, если дать тому приблизиться. В целом животные ведут себя крайне неестественно: они никогда не едят, не спят, не нападают друг на друга и не защищаются. Звери *не живут*, и в этом заключается самая большая проблема Ice Age. MG



ИТОГО

До сих пор Action Forms/Wizardworks /Infogrames удавалось продавать Carnivores только потому, что сериал спекулирует на все еще модной «динозавровой» теме. Однако в третий раз пролететь, что называется, на авось не получилось. Старая идея, старые технологии, а главное «старое» исполнение. Ну нельзя выпускать игру, которая полностью аналогична продукту трехлетней давности. В особенности на «бюджетный» сегмент рынка, который живет по своим, особым законам.







Кирилл Алехин ака Maza

SIMCOASTER

Жестокие игры

Когда я выглядываю в окно, мне, камрады, становится страшно. Тогда я кликаю EDialer, забираюсь в сеть и понимаю, что куда спокойнее смотреть в окно. Жестокость, камрады. Настоящая жестокость. Всмотритесь в мониторы: ее больше нет. То есть вообще. Просто не паблишат их теперь, те культовые проекты, созданные законченными маньяками для таких же **маньяков**. Еще вчера мы шагали рука об руку в светлое, как пиво, будущее по дороге из багрового кирпича, но сегодня они провалили испытание казуалами и цензурой, упустив заветную полочку в супермаркете, и... И больше никуда не шагают. Без полочки нынче никуда. Помните Carmaggedon? «Это не люди,— вкрадчиво шептали девелоперы.— Это педестриане. А теперь — газуй!». Мы-то, естес-сно, понимали, что под капотом корчатся человеки, самые натуральные. Но никому этого не рассказывали. И никогда не жали на тормоз — мы были заодно.

Теперь все иначе. На дворе — век победившего лицемерия, встречающий каждого кредитоспособного покупателя рисованной улыбкой на лице. Вы хотите крови? «Крофф — здесь! — с пафосом взвывает очередной шутер.— Полные первобытной жестокости герои топорами и бензопилами прорубают свой путь!» «КРОВИЩА,— поддакивает на каждой третьей странице один нечистоплотный журнал.— МЯСО, ДАВИТЬ!» И плевать, что КРОВИЩА напоминает полигональный оцифрованный кетчуп, а отрубленные в сече конечности склеены из вульгарного папье-маше.

Каюсь, одно время я даже подумывал, что true violence канул в Лету. С концами, значится. Навсегда. К счастью, и не собирался. Жестокость — среди нас, ее просто надо увидеть. Как вывод — учимся смотреть.

Паспорт

SimCoaster

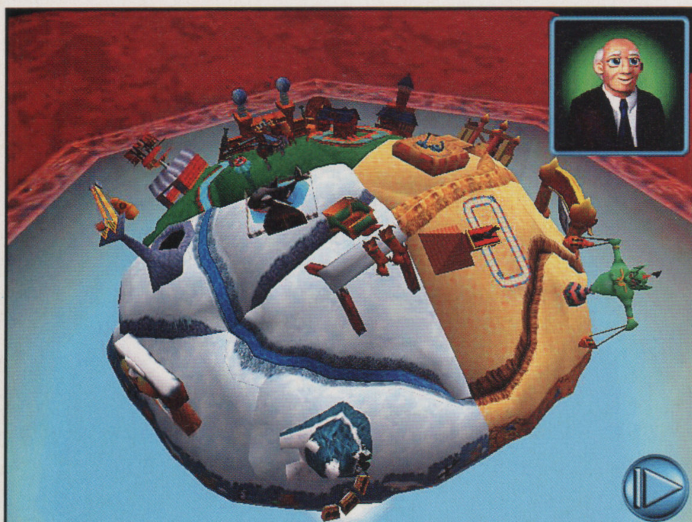
Жанр:	симулятор лунопарка
Разработчик:	Bullfrog
Издатель:	Electronic Arts



www.bullfrog.com

Системные требования:

ОС:	Win95
Процессор:	Pentium 233 МГц
RAM:	64 Мбайт
Video:	3D-ускоритель



Работа в удовольствие

Три зоны, три парка, три цвета. Еще насмотритесь, еще пообвыкнетесь...

Слава лягушатникам! Если бы Bullfrog, древний заматеревший динозавр, не оказался таким по-







трясающим приспособленцем, то он давно уже склеил бы ласты, а мы сейчас сосали бы лапу, как мишки в Новый год. К счастью — оказался. Многие его прежние конкуренты таковыми давно не являются: не дотянули, разбежались, утихомирились, продались, наконец. А вот Bullfrog живет и процветает, и остается верен себе.

Конечно, все течет, все меняется, и расстрела мирных жителей на улицах Syndicate сегодняшние критики уже не поймут. Но с критиками PR-отдел Bullfrog обезоруживающе приветлив: смотрите, мол, мы исправились, больше не повторится, ни-ни! Что, простите? Dungeon Keeper, КРОВИЩА, Evil is Good? Это же стеб и ничего больше! Ха-ха, вы серьезно купились?.. Умирающие в ужасных мучениях, с распухшими животами и головами, облысевшие и искалеченные пациенты Theme Hospital?.. Декорации, коллеги, обычные декорации! Шютка!

Боюсь, когда хитрые Bullfrog'и положили мастер-диск очередного творения на стол могучего EA, тот и не понял истиной причины их глумливого прищура. Не дотрюхает он до истоков и сейчас, когда игрушка штурмует хит-парады.

Это она. Возможно, самая жестокая игра современности. Яйцеголовый Хитмэн, плотоядный Кабуто и обдолбанная Алиса не идут с SimCoaster ни в какое сравнение: не те масштабы. Ведь эти жалкие индивидуалы в своих перепачканных красным подгузниках даже и понятия не имеют, что значит поставить жестокость на ПОТОК!

Экскурсия в Освенцим

Столетних сгорбленных старушек по сходу с аттракциона мучительно тошнит — еще бы, мы собственноручно рванули рычаг скорости до максимума. Посетители мечутся по узким дорожкам, затравленно оглядываясь на возвышающиеся по сторонам игральные автоматы,— им не найти ни выхода, ни туалета. Клоуны, копия стивенкинговского «It», раскачиваясь на ходулях, жонглируют апельсинами. У них красные рты и злые глаза, и от этого становится жутко. Начинается трехмесячный дождь, и мы взвинчиваем цены на зонтики до предела — в такой сезон их разберут даже по 80 баксов. Плати или промокни. И плевать, что кто-то останется без штанов.

Никто не гадит больше подростков. Они — первые кандидаты на холщовый мешок.



Это новейший симулятор ЦПКиО им. Горького, до краев напичканный неочевидной, завуалированной жестокостью. Реальным насилием, выражаемым не в псевдомонстрах и отрубленных головах, а в пронизывающем ощущении абсолютной власти. Вместо звериного оскала — расчетливый блеск в глазах и беспощадный язык цифр. Вместо кровищи — разбитые судьбы, подорванное здоровье и бесконтрольные издевательства над дойной коровой искрящегося людского счастья.

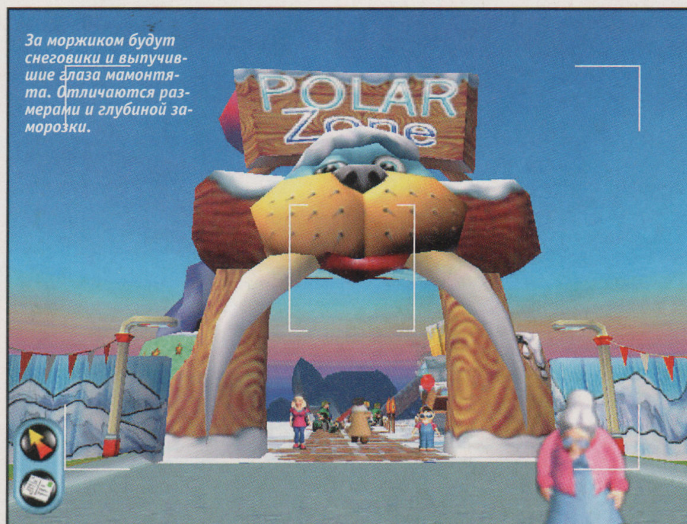
В пятидолларовые хот-доги засыпаются килограммы соли, и ошалевшие от жажды подростки выкладывают кровные $50 за колу в соседнем ларьке. На улице жара, но в напитках нет льда, а вентиляционные трубы безжалостно снесены: в кошельках осталось $40 на мороженое. Цены безумны, и это дело наших рук. $30 за вход, от 20 до 50 за каждый аттракцион, около $100 за питание. Тинэйджеры, купившись на яркие вывески и адреналиновый удар, до дна вычищают бумажники родителей, снова и снова возвращаясь в лунопарк. 200 у. е. за посещение — не предел. SimCoaster упивается властью, а услужливая синеголовая комментаторша душит любые ростки жалости на корню: «Входной билет слишком дешев. Посетителям это нравится... Может быть, стоит исправить?»

Это балфроговский ход конем, игра, которую купят многие, но чье двойное дно разглядят единицы. Покупатели сметут SimCoaster миллионами коробок (самая краткая инспекция рождественского топа продаж выявила аж три симулятора паркостроения — жанр определенно на пике популярности), и обыгравшиеся дети будут плакать по ночам. Подсознание услужливо сгруппирует и прокрутит десятки мелких, практически незначительных фактов, коим абсолютно не придаешь значения в процессе.

Кто, скажите, обратит в суетящемся аттракционном муравейнике внимание на миловидного качка-

охранника, тянущего куда-то небольшой холщовый мешок? Где написано, что в мешке покоится один из клиентов, решивший вдруг похулиганить, подбросить бомбу-вонючку или просто покритиковать паркоразвлекаловку вслух? Как себя чувствуют почтенные семейные парочки после десятка дополнительных кругов на карусели? Уж точно не лучше — индикаторы наслаждения молчат. В каких условиях живут ваши полуголодные сотрудники, получающие сущие гроши? От 15 до 100 президентов в месяц — и это при ваших-то доходах! Ученым, кстати, можно вовсе не платить — возмущаются они редко. И не говорите, что это жестоко.

Это жизнь.



За моржиком будут снеговики и выпучившие глаза мамонтята. Отличаются размерами и глубиной заморозки.

Стороны медали

Скажите «Чи-из» — пока вы издеваетесь над людьми, Bullfrog издевается над вами.

У движка SimCoaster огромные возможности, но лицезреть их удастся только на компьютерах класса hi end. В варварских 640×480 и наихудшей детализации мило смотрятся разве что спрайтовые посетители — все остальное, включая отличные, оригинальные, действующие, полигональные аттракционы, безжалостно тормозит. Нигде, в том числе на официальном сайте и в руководстве пользователя, вы не найдете упоминания о требованиях к акселератору. То есть 3D Video Card упомянута, а вот конкретика — увы. Так вот, на всякий случай усвойте, что для полноценной игры количество мегабайт видеопамяти не должно быть меньше 32, а памяти оперативной — 128.







Сразу же после инсталляции запускается ужасного качества трехминутный AVI, где происходит первое знакомство с и без того прозрачным интерфейсом. Поверьте, это кошмарное зрелище. Программисты и сценаристы, запихнувшие его на диск, получают эстетическое удовлетворение весьма своеобразными методами.

Сторилайн заветвлен совершенно чудовищным образом, и вам просто не дадут отстроить парк от начала и до конца. Зимне-белый, летне-зеленый и песчанно-желтый ландшафты чередуются, как картинка в калейдоскопе, а наборы соответствующих аттракционов сливаются в какофонию, как крики туристов, зависших на мертвой петле. Еще одно «к слову»: из реальных прототипов — только банальные русско-американские горки, остальное придумано «на местах».

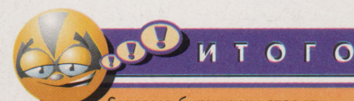
Возможно, я что-то пропустил: подсознание особо не суетится. Тогда вас ждет масса приятных неожиданностей, балфроги свое дело знают. Так что будьте готовы. На каждом шагу.

Да, и еще. На аттракционах можно промчаться и самому, а с дизайными американскими горками обменяться в специальном гадюшнике, спрятанном на задворках ea.com. Но лучше уж сходить в пресловутый ЦПКиО и побегать с друзьями в Unreal T. соответственно, а в SimCoaster'е сконцентрироваться на главном.

Все остальное — мишура. MG



Малиновым здесь поят, окровавленным запивают, а бревнами закусывают. Но самое удивительное, что без тошнотворных точек общепита посетители чувствуют себя глубоко несчастными. Кормим на убой!



Сетевые буржуины ставят SimCoaster не больше 60%, и, бог свидетель, по-своему они правы. Мы бы влепили 110% — у нас имеется свой резон. Типичное «ни рыба ни мясо», которое стоит попробовать исключительно ради смачных деталей и чтобы понять, почему у замерзшего мамонтенка так выпучены глаза.

Синерукий Макар

Лыжникъ

Глава первая
Стук

Поздно ночью раздался нехороший стук в дверь. Спрыгнув с печки, Хлюпа подползла к двери и истошным голосом завопила: «Иииии. Кто там?!».

«Открой, Хлюпа! Это мы, Химики!» — сказали Химики. А надо сказать времена тогда были дикие, и Братья Химики шатались по дорогам, предлагая охрану сбрендившим караванщикам. Они регулярно наведывались к Хлюпе за солью, хотя ни разу этой соли не получили. Кстати, никакой соли у Хлюпы отродясь не было. Да и не знала она никаких Химиков. Так что спокойно посмотрев в зеркало, она поползла к столу.

С тех пор как Ковкунсегаторы разнесли по кирпичику Бастилию, стол этот остался для Хлюпы единственной радостью. Именно сидя за ним, она написала свою книгу пророчеств! И не беда, что книгу сожгли Ковкунсегаторы: Хлюпа помнила каждую строчку наизусть! Вот и сейчас она, блаженно закатив глаза, принялась вспоминать любимые отрывки из своей книги.

Книга называлась «Боцман Морского Флота. Справочное пособие». Растянув губы в идиотской улыбке, Хлюпа начала бормотать: «И да явится основной характеристикой судна его регистровая вместимость, измеряемая в регистровых тоннах! И да различат регистровую вместимость валовую и чистую!». Стук в дверь раздался вновь, на этот раз настойчивее и громче.

«Ковкунсегаторы» — поняла Хлюпа. Испуганно подползая к двери, она спрятала в рукав отравленный столовый нож, которым по обыкновению чистила обувь. Распахнув рывком дверь,



она заревела громче бурана: «И да станет Боцман на судне лицом материально ответственным, в связи с чем администрация судна заключит с ним договор о материальной ответственности!!!», — и всадила нож в горло стоявшему за дверью. Верный солдат Совета упал. Его коллега, стоявший в двух шагах позади и державший закованного в кандалы колдуна Макара, увидев жестокость бабы, умер, очевидно, с горя. Макар, шевеля ногами, забежал в избу Хлюпы. Вслед за ним прорвался какой-то старичок, тут же забравшийся под лавку. Так и не ясно, как его звали, так что далее его будут звать «Старик Из-Под Лавки». А проще говоря, Сипл. Хлюпа плюнула ему в спину и захлопнула дверь.

Снаружи продолжала завывать вьюга и братья Химики. Подползя к Макару, Хлюпа завопила: «Ты, голова на костылях! Какого пса пильсинового? Что происходит?». Макар открыл глаза и прошептал: «Беда, бабка! Хватают всех, кто видел твою книгу. Личный приказ Главы Совета». Тут стук раздался снова. Сипл запищал. Хлюпа подползла к двери и глянула наружу. Никого. Вдруг, сквозь закрытую дверь, в комнату забежали Братья Химики и затащили трупы солдат. Бабка хотела возмутиться, но решив, что Совет Ковкунсегаторов враг всем, позволила Братьям остаться. Тем более, что с Химиками ее шансы против Совета повысились.

Затаившись, компания стала ждать утра, а Макар вводил в курс дела Сипла и Братьев. Он рассказал, что в книге «Боцман Морского Флота. Справочное пособие» написано о приходе Боцмана, который покончит с вековым господством Главы Совета, извечным врагом всего разумного — Гемодордоном VI. К тому же, некоторые фразы из книги срабатывали как заклинания — именно благодаря им Макар и слыл магом. Хлюпа не ведала, что она написала, а поэтому допустила уничтожение книги, но несколько человек успели прочесть творение полоумной провидицы. Теперь Совет пытается покончить со всеми ними. Выход только один — написать книгу заново и донести знание людям! Братья, не отличаясь особым интеллектом, сразу предложили помощь в этом, как им показалось, благородном деле, и были с радостью приняты в подпольную организацию Luna Na Pricele, тут же организованную Хлюпой и Макаром. Сипла тоже приняли, хотя он и не рвался. Его просто не спросили — записали Юнгой. Так началось падение гнусного тирана.

Глава вторая
Враг не дремлет
Дворец Совета. За час до главы 1

Во дворце Гемодордона VI царило бурное веселье. Суперинтендант дворца впал в детство и запер его главенство в рукомойной комнате. При этом отменить такое решение Суперинтенданта могли только четыре человека: во-первых, сам Его



Главенство Гемодордон, запертый в звуконепроницаемой рукомойной, а следовательно, неспособный изъявить свою волю, во-вторых, сам Суперинтендант, мирно плюющийся в зайца, которого по его приказанию только что изловили в шхерах, в-третьих, Первый Генерал Ковкунсегации Кровавое Небо, уже месяц проводящий облавы на Начитанных, в связи с чем работающий под прикрытием, а следовательно, недоступный. Ну и, конечно, Придворный Алхимик по кличке Рожа, который после вчерашних, так сказать, алхимических, экспериментов, был что называется не в кондиции.

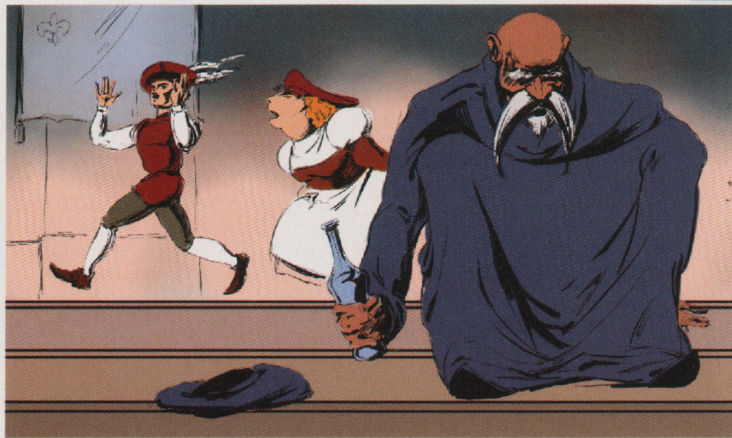
Слуги в панике бегали по дворцу, не зная что делать — Рожа сидел на ступенях и тяжко стонал, прося чего-нибудь целебного, при этом молотя пробегавших философским камнем на веревке. Пока слуги бегали за лекарством, кто-то залез в кладовую и написал на стене еретическую фраза на древнефлотском: «Весь инструмент, который использует работающий на высоте, должен быть привязан к его поясу ! 6.7.31». Наконец Рожа вновь обрел способность хоть как-то соображать и, ковыляя, побрел освобождать своего повелителя. При этом он бормотал: «Шесть человек в Совете, а любимого хозяина освободить некому!». При этом он, конечно, не знал, что несет чушь. Ведь кроме уже названных четверых, в Совете числились еще двое так называемых «сенаторов», которых никто не видел. На самом деле это были вымышленные персонажи — их придумали Суперинтендант и Гемодордон, чтобы выплачивать себе двойную зарплату.

Когда Глава был свободен, а Суперинтендант, наоборот, посажен, Гемодордон побрел в кладовку подкрепиться. При виде еретической надписи бешенство овладело его сознанием и с дикими воплями, натыкаясь на нерасторопных слуг, сшибая цветочные горшки, он побежал в башню Ковкунсегации собирать экстренное заседание Совета. Первый Генерал присутствовать не мог, а посему прислал своего ученика, Второго Генерала Ковкунсегации по имени Последний Рассвет.

«Фы кретины! — вопил Гемодордон на Генерала Последний Рассвет и Рожу (больше на Совете никого не было). — Почему в такой ответственный момент, когда во Дворце Совета крызис, Мое Главенство заперто в рукомойной, не нашлось ни одной хари, которая бы защитила мое жилище от еретиков и пропагандистов боцманщины?! Почему, я вас спрашиваю?!».

«А чтоб ты сдох», — равнодушно изрек Последний Рассвет. К счастью, Гемодордон был знаком со своим сыном не первый год, и знал, что эта единственная фраза, которую может изрекать его ненаглядное чадо. Так что Глава Совета не обратил на оскорбление никакого внимания.





«Ваше Главенство, — робко начал Алхимик, — видите ли, за все, что происходит во дворце, несет ответственность Суперинтендант...»

«Чтоб он сдох...» — досадливо поморщившись добавил Второй Генерал.

«Не позволю! — завопил Его Главенство, — не позволю свваливать все ошибки на старого больного человека! Он сейчас в клинике и не может отвечать на ваши наезды! И вообще, чтобы завтра на рассвете все, кто знает хоть что-то о «Боцмане», сидели у меня в подвалах! А нашему боевому товарищу Суперинтенданту мы пожелаем скорейшего выздоровления и... — Гемодордон задумался...»

«И чтоб он сдох!» — помог папаше Рассвет.

В тот же день, на проходной Дворца задержали некоего Макара. Руки его были перепачканы синей краской, а к поясу привязаны кисть, ведро, печная заслонка, пара сапог, ломик, валенок на левую ногу и самое главное — мешок с коушами, гаками, рымами, обухами и талрепами. Все эти предметы являлись реликвиями и принадлежали Храму Подшкипера — последнему из храмов, в которых поклонялись Старпому, пророком которого должен стать Боцман. Не так давно этот секретный храм был найден Ковкунсегаторами и закрыт. Конфискованное там имущество хранилось в кладовых — и вот теперь Макар попытался завладеть им. В причастности Макара к Боцманщине сомневаться не приходилось, и он должен был быть екнут на месте, но так как задержанный согласился указать войскам укрытие некоей Хлюпы — провидицы, написавшей книгу «Боцман Морфлота», его отправили с двумя лучшими солдатами брать старую ведьму.

«В книге "Боцман Морского Флота. Справочное пособие" написано о приходе Боцмана, который покончит с вековым господством Главы Совета, извечным врагом всего разумного — Гемодордоном VI».



> «Так как задержанный согласился указать войскам укрытие некоей Хлюпы — провидицы, написавшей книгу "Боцман Морфлота", его отправили с двумя лучшими солдатами брать старую ведьму».

Глава третья
Шпион

Уже неделю в избушке Хлюпы заседало общество заговорщиков под названием Luna na pricele. Вчера вечером Макар пошел на разведку и его до сих пор не было. Хлюпа замкнулась, засела за любимый стол и переписывала книгу. Сипл лежал под лавкой и, чего-то напевая, вырезал ложкой на стене некролог. Дело в том, что один из Братьев-Химиков геройски умер, пытаясь прокормить остальных членов общества грецкими орехами. Орехи завезли в магазин еще в прошлом веке, и прабабка Хлюпы купила целый мешок, спрятав его на чердаке. Она никому ничего не говорила и только при смерти открыла эту страшную тайну своей правнучке. Как можно понять, орехи были каменными, посему Химик Старший, как самый физически сильный, решил их расколоть, со словами: «У меня и не такие кололись!». Правда, исполнял он это довольно странно: клал орех на пол и со всей дури падал на него лбом. Два ореха таким образом ему удалось расколоть, но на третьем его череп не выдержал.

Никто особенно не переживал по поводу этой утраты, даже Химик Младший. Он, конечно, из вежливости поклялся мстить, но особенно не горел желанием бить орехи, убившие брата. Труп сволокли в погреб, где и так лежали мертвые солдаты Совета, соседи Хлюпы, пропавшие месяц назад, и еще трое каких-то людей. При этом пол погреба был устлан ковром из человеческих костей, которые сваливали туда явно не одно тысячелетие. Тут в избу ввалился Макар.

«Так, хана! В нашей организации шпик, причем не кто-то, а сам Первый Генерал Ковкунсегации Кровавое Небо».

«Откуда ты знаешь?!» — удивленно воскликнул Старик Из-Под Лавки.

«У меня свои источники информации! — важно заявил Макар и посмотрел в потолок. — И я думаю, что чем меньше народа будет знать о том, кто это, тем лучше!» При этом из-под его плаща вывалилась газета «Вестник Ковкунсегации», на первой странице который красовалась яркая надпись «Лучший агент тайной полиции внедрен в шайку еретиков». Чуть ниже помещалась репродукция Доски почета тайных агентов со всеми фотографиями лучших специалистов в этой области. Агентов спасало одно — отвратное качество рисунка. Немногим качественнее было нарисовано лицо руководителя тайного сыска, Кровавое Небо, — на нем можно было различить лишь глаза, нос и рот.

«Вражеская пропаганда! — заявил Старик Из-Под Лавки. — Да вы посмотрите, среди нас нет никого даже близко похожего на эту рожу!»

«Он жамашкировалша!» — заявила Хлюпа, на минуту оторвавшись от своей книги.

«Пиши, пиши!» — прикрикнули на нее Химик Младший и Макар. Газету Макар кинул на стол и полез на чердак обустраивать там новый Храм Старпома. Химик Младший стянул со стола Хлюпы ручку и начал рисовать на газете идиотские картинки. Например, к портрету Гемодордона он пририсовал топор в голове у Его Главенства. Все тайные агенты получились с раскосыми глазами. Потом он взялся за Кровавое Небо — для начала добавил недостающие, как ему показалось, ослиные уши. Потом надел ему на глаза темные очки и сделал черную бороду во всю рожу. После чего сидел и минут пятнадцать пялился на получившийся портрет Сипла.

«Маааааакаааааар», — как резаный, завопил Химик.

«Ну чего тебе?» — высунулся из чердачного люка колдун.

«Гля! Портрет!» — Макар слез и вгляделся в портрет.

«Тааак... — медленно протянул он, поворачиваясь к Сиплу. — Ну что, дед, колоться будем?» Старик забился еще глубже под лавку и что-то замычал. Макар состроил свою самую злобную харю и начал на распев произносить: «Для прикрепления коренных концов снастей такелажа к корпусу или к частям рангоута в соответствующих местах устанавливаются обуха и рымы....» (Старик весь затрясся, побелел. На соответствующих местах у него начали вырастать обуха и рымы) Тем временем колдун продолжал: «Нормы прочности и допускные нагрузки на обуха и рымы ГОСТом не устанавливаются. В случае необходимости их расчет на прочность производится как расчет кривого бруса с значительным уменьшением допускаемого напряжения». Старик неестественно выгнулся, застыл и превратился в кривой брус. Так погиб Первый Генерал Ковкунсегации Кровавое Небо. В раздавшейся тишине послышался скрипучий хохот Хлюпы. Старуха дописала свою книгу.

Глава четвертая
Гнев Кукушки

«Все, с этим надо что-то делать», — громогласно заявил Гемодордон, вваливаясь в залу Совета. Рожа сидел и хмуро смотрел в окно. Он сегодня был в отвратительном настроении, несмотря на то, что ему уже удалось дорваться до неприкосновенного запаса дворца и очистить его от медикаментов. Алхимик горевал. Его единственный друг, Суперинтендант, недавно погиб в дурдоме при попытке к бегству. Вообще его заключение в дворцовой больнице было весьма условным — как четвертый человек в государстве, он мог бы просто приказать врачам отпустить его. Так ведь нет, он избрал другой путь... Сенатор вышел за пределы больницы, воспользовавшись тем, что никто не осмелился его остановить, украл цепь с дворцового колодца, привязал ее одним концом к паровозу, а другим к решетке своей камеры. Потом, возвращаясь в свою камеру, он споткнулся на лестнице и сломал себе шею. Тронувшись, паровоз обрушил стену психиатрической клиники на бараки и почти все верные солдаты Ковкунсегации погибли в этой трагедии.

«Делать надо с этим что-то все!!!» — повторил Гемодордон, не видя реакции на свою фразу. Из-под стола показался Послед-

ний Рассвет и недоверчиво посмотрел на папашу. Его Главенство швырнул на стол газету оппозиции «Боцманская Дудка». Она раскрылась на фотографии какой-то кривой фигни.

«Вот это Первый Генерал Ковкунсегации Кровавое Небо! — провопил Глава Совета. — А вернее, то, что от него осталось после магической атаки Макара!»

«Чтоб он сдох...» — удивленно пробормотал Последний Рассвет.

«А он и так сдох! — заорал Гемодордон. — Кстати, сынок, теперь ты Первый Генерал».

«Чтоб я сдох!» — польщенно сказал новоявленный Первый Генерал Ковкунсегации.

«Но это не самая плохая новость, тут еще написано, что эта Хлюпа дописала свою книгу! Мы обречены! Надо не дать им пройти в Каюкалку!» — добавил тиран.

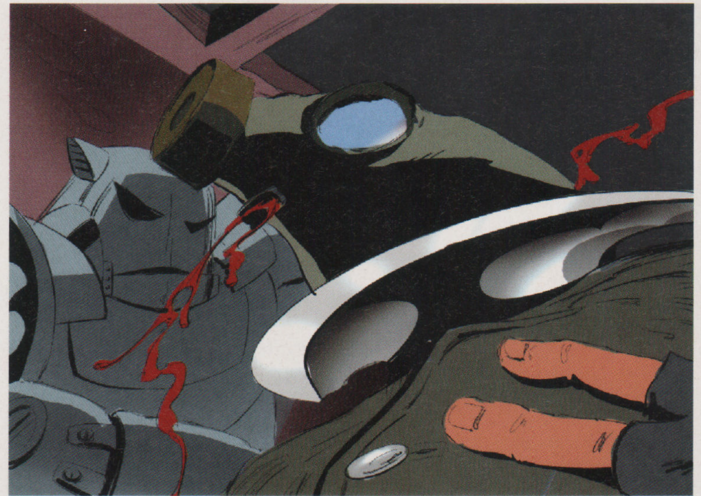
Каюкалка — комната в западном крыле замка, содержащая в себе странную силу. Именно тут, по еретической религии боцманщины, через несколько веков должен произойти некий «Таможенный Досмотр». (Так в этом веровании называется конец света) На стене висело пророчество, по легенде написанное еще творцом этого странного мира, Капитаном. «И Предет Сенеруки Боцман И Асвабодит Трон Ат Тирана При Помащи Самаго Трона», — гласило пророчество. Капитан, судя по всему, был не очень грамотным. Наверно, именно из-за этого центральной фигурой религии стал его ближайший сподвижник, Старпом. Также, в углу комнаты, на возвышении, стоял Трон. Неизвестно почему этот колченогий табурет назывался Троном, но все правители были коронованы именно тут. Гемодордон, Последний Рассвет, Рожа и трое чудом выживших солдат прошли в Каюкалку и устроили там засаду. Глава Совета сел на пол в центре комнаты — он будет отвлекать еретиков. Солдаты под предводительством Первого Генерала встали с двух сторон от двери, а Алхимик сел на груду тряпок в углу, затаился и захрапел. Они ждали утра и с ужасом смотрели в потолок.



Глава пятая
Руль в стене

На ступенях сидела девочка лет пяти, прислонившись спиной к табуретке. Справа от нее лежала кукла, слева — медаль за взятие. Девочка курила трубку и хриплым голосом ругалась на голубей, одновременно стараясь не быть похожей на певицу, что приводило прохожих в священный трепет. Кто-то окликнул ее по имени. В тот же миг, с воплем, девочка вскочила и умчалась вверх по лестнице во Дворец Совета. Пробежав несколько лестничных пролетов, девочка оборвала веревку, которой к ее ноге была привязана табуретка и, звеня медалью, подобралась к двери в Каюкалку. «А вот и ты, Макар! Проходи, я ждал тебя!» — ехидно сказал Гемодордон, услышав возню в дверном проходе. Девочка, не обращая на Его Главенство никакого внимания, пробежала мимо и с хихиканьем прыгнула в окошко... Гемодордон плюнул ей вслед и крикнул солдатам догнать и привести к нему эту непочтительную харю. Два последних солдата Ковкунсегации что-то проорали про какого-то Славу Совету и прыгнули вслед за девочкой.

Когда до дворца оставалось уже совсем немного, Макар задумался: «А стоило ли вообще идти сюда...» Вчера он случайно пролил на левую руку чернила, что позволило Химику Младшему объявить его Синеруким Боцманом, спасителем всех, а Хлюпа поволокла его с утра пораньше во дворец. Подойдя к ступеням, Макар посмотрел вверх. Там что-то захихикало и зазвенело, после чего колдуну на лоб упала медаль за взятие. «Сие есть великая знамения, — прогундела Хлюпа, подползая сзади, — а место сие есть астральная проекция Мостика Капитанского, и каждый, кто встанет сюда, может получить дар капитана. Встань сюда, Химик...» «А чего бы тебе самой сюда не встать?» — спросил Химик. Старуха не удостоила его своим ответом и поползла далее. «Ну ниспошли же мне дар свой, о Капитан», — провопил младший. Два вопля, два тела в латах офицеров армии Ковкунсегации, две алебарды и один удар стали ответом ему... Счастливого ему плавания...



«А вот и ты, Макар! Проходи, я ждал тебя!» — спокойно произнес Гемодордон, услышав шаги. Вот уже четыре часа он приветствовал этой фразой каждого входящего в Каюкалку, что начало, мягко говоря, надоедать Первому Генералу Ковкунсегации. С надеждой посмотрел он на дверь... Но это всего лишь слуга, пришедший сказать, что все слуги разбежались, и неугодно ли чего Его Главенству... Прошло еще минут пятнадцать. Внезапно из дверного проема послышались странные звуки. «А вот и ты, Макар! Проходи я ждал...» — затянул было Гемодордон, но осекся, увидев вползающую в Каюкалку тушу Хлюпы. Та злобно посмотрела на собравшихся. Вдруг строевым шагом вошел Макар. «А вот и я, Макар! Я вижу, вы ждали меня?» — бодро сказал он. От такой наглости, Его Главенство раскрыло рот и издало пару-тройку хриплых звуков. Покачнувшись, оно уронило левую руку под трон, сместило зрачки к переносице и хрюкнуло. И так изрядно покосившиеся ножки трона подломились, и сидящее на нем тело упало и ударилось головой о ведро. Так кончилась власть злобного тирана... «Чтоб я сдох!!! — удивленно сказал Последний Рассвет, подумав при этом: воистину Боцман...» Внезапно Макар оказался одет в парадный китель Боцмана и, с отеческой улыбкой, помахав всем своей синей рукой, исчез.

Беспрекословны приказы Капитана и Старпом — старпом его. По указанию Капитана Боцман привлекается к несению вахт. При объявлении общесудовой тревоги по борьбе с огнем, Боцман, как правило, назначается командиром группы разведки пожара. Что и есть. Что и было. Что и будет. И да пробьют склянки. MG

«Макар состроил свою самую злобную харю и начал на распев произносить: "Для прикрепления коренных концов снастей такелажа к корпусу или к частям рангоута в соответствующих местах устанавливаются обуха и рымы..." (Старик весь затрясся, побелел. На соответствующих местах у него начали вырастать обуха и рымы)».



Лица. Мы видим их на улице, в метро, на работе, заваливаясь с холодного зимнего воздуха в теплый кабинет. Они ждут нас дома. Домашние улыбаются нам, возмущаются нашим поведением, ссорятся с нами, и на лицах их отражается вся гамма эмоций, которые они испытывают в данный момент.
За «выражение» на лице отвечают более тридцати мимических мышц.
Не удивительно, что гамма отображаемых чувств столь широка. А вот с мимикой персонажей компьютерных игр все обстоит не так радужно. Разработчики практически никогда не заботятся о том, чтобы грамотно смоделировать мимическую мускулатуру.
По крайней мере еще никто не создавал скелетную анимацию лица. Все ограничивалось тривиальным носом-полигоном и тремя дырками (глазами и ртом). Вообще, до недавнего времени единственным, что «жило» на лице были глаза да рот. И лишь в самых последних играх (а больше других преуспели в симуляции «выражения лица» TPS'ы и FPS'ы) начало появляться некое подобие реальной мимики. Персонажи игр начали оживать, начали смотреть на играющего из-за стеклянного экрана вполне осмысленными глазами. А выражение их лица стало способствовать погружению в игровую атмосферу. Нашему мозгу теперь все меньше нужно додумывать то, чего не хватает в играх. А сами игры начинают вплотную приближаться к действительности.

Салават Абдулаев

От улыбки станет всем светлей?

Как вы уже, наверное, догадались, сегодня мы поговорим о мимике игровых персонажей. Причем заранее предупреждаем, что никакие movie не попадут в рейтинг. Было бы удивительно говорить о реалистичности мимики отрендеренных в MAX'е персонажей или обсуждать мимику актеров, отснявшихся в видео к какому-нибудь Red Alert 2. Так что «живое» видео мы в расчет не принимаем и говорим только о внутриигровых персонажах.

После того как мы определились с основной темой разговора, возникает логичный и весьма актуальный вопрос — по какому же критерию будет проходить оценка. Тут может быть несколько подходов, но нами сегодня был выбран наиболее простой. Сначала мы немного поговорим об играх, в которых есть хоть какая-то возможность наблюдать мимику главного героя (это, кстати говоря, явление совсем не частое, обычно герой обращен к нам, так сказать, обратной стороной и лицо на всеобщее обозрение предоставлять никак не желает). А затем перейдем к обсуждению мимики второстепенных персонажей, разделив их на NPC и, разумеется, монстров. Ведь даже у самого захудалого монстрика в современном 3D-шутере есть хоть самая плохенькая, но мимика.

Улыбнись мне улыбкой беззубой

Действительно, главные герои не часто горят желанием продемонстрировать нам ряд белоснежных зубов. Их приходится долго уговаривать, чтобы затем лишь долю секунды лицезреть недовольную гримасу сморщенного лица.

FAKK 2. Разработчики постарались на славу, выписывая «прелести» главной героини. И им это удалось. Впрочем, и мимике было уделено немало внимания. Движения губ, как заявлялось в период разработки игры, очень точно синхронизированы с речью. Героиня исправно мигает, закатывает глаза, улыбается и даже изображает недовольство. Последнее, правда, получается у нее несколько криво. К сожалению, глаза и рот — единственные подвижные «части» лица, пускай движения и переданы предельно точно. Приятно также, что изменение настроения отображается на лице в зависимости от игровой обстановки (а не только в момент диалогов). Впрочем, в большинстве случаев наблюдать за этим нет времени — геймплей столь динамичен, что даже на разглядывания бюста главной героини не остается ни секунды.

Grim Fandango. Мэнни — личность, которую забыть невозможно. Невозможно, благодаря незабываемым качествам, которыми наделили его разработчики. Это не только неповторимая манера пе-



Главную героиню FAKK трудно обвинять в недостатке мимики. Обратите внимание, как выразительно она смотрит на игрока. Так и хочется сказать: «Все будет хорошо, не плачь».

редвигаться, но и совершенно потрясающая мимика, если можно говорить о мимике скелета. Но это именно так. Удивление и злость, радость и недоумение — все это отражается на мертвенно бледном черепе Калаверы. Казалось бы, практически незаметное движение глаз, изменение контура рта (вернее, ротового отверстия)... и мимика главного героя непостижимом образом меняется, заставляя играющего сопереживать в такт игре. В случае с «Гримом» мы имеем тот вариант, когда минимальными средствами достигнут максимальный результат. Работа минимальная художников, но их бесспорный талант делает свое дело.

Neverhood. Потрясающая игра. Сюжет, геймплей... А пластилин позволил разработчикам творить чудеса с мимикой главного героя. Как он огорчается, радуется, злится... Причем в игре нарочно сделан акцент на отображении лица персонажа. В моменты наибольшего «чувственного накала» пластилиновый герой поворачивается лицом к экрану. Зрелище ни с чем не сравнимое. Вдобавок практически любое «выражение чувств на лице» пластилиновый неваляшка подчеркивает яростной жестикуляцией.

EarthWorm Jim. Любая из частей. Первые две даже в большей степени, чем 3D-воплощение. Мимика червяка просто потрясающа. И пускай гамма выражаемых чувств не столь велика (по сути есть только возмущение и безумная радость с эпохальным groove), зато накал эмоций просто великолепен. Художники постарались на славу. Кстати, в третьей части игры, в отличие от множества других похожих игр, для отображении мимики использована не технология «смены текстур», а настоящая скелетная анимация. Жаль только, что число полигонов подкачало. С другой стороны, земляному червяку вполне хватит двух глаз и рта для отображения практически любой эмоции.

Это было то, что «мы есть сказать вам» по поводу мимики главных героев различных игр. Но, несмотря на то что именно главные герои находятся в центре внимания играющего, на их «лицедвижения» обращают значительно меньше внимания, чем на мимику NPC, с которыми приходится постоянно общаться. Поэтому, давайте теперь поговорим о выражении лица второстепенных героев различных игр.





Это союзник. Стрелять категорически не рекомендуется. Впрочем, в игре подобные перцы только мешают, поэтому, может, «грохнуть» его от греха подальше...

И первое место занимает 3D-шутер HL Opposing Force. А именно сержант, который руководит нашими телодвижениями на протяжении тренировочной миссии. Несмотря на то что само лицо прорисовано не самым лучшим образом, да и движения губ не везде соответствуют тому, что произносит бравый вояка, забыть эту мимику невозможно. Ненавистный приказной тон и нахмуренные брови делают свое дело, заставляют почувствовать себя в шкуре зеленого новобранца, проходящего тяжкую военподготовку в лагере для сосунков. Пять баллов!

Значительно более точно проработана мимика нашего военачальника в игре Star Trek Elite Force. Тут уже и про мигание не забыли, и про ухмылку вспомнили, да и морщинки на щеках колышутся в такт движению губ. Но... все же, разговор выглядит не так естественно. Анимация — замеча-



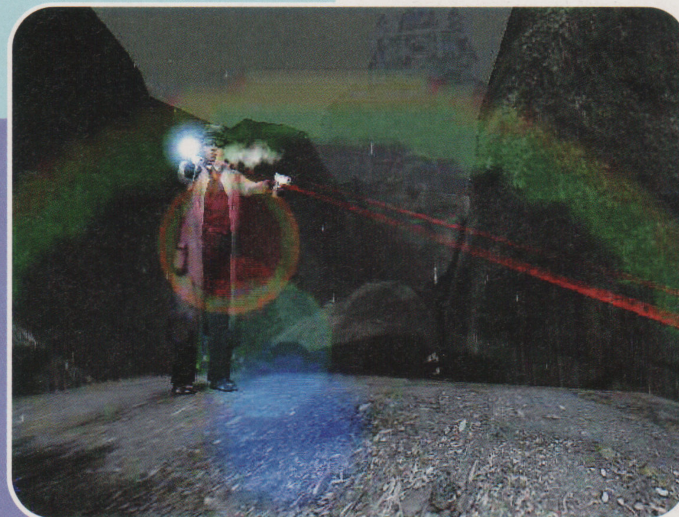




Боевой червяк Джим. Упрямо закусив верхнюю губу, готов ринуться в бой в любое мгновение. Смел, ловок, непобедим. Полигонов — кот наплакал, однако сделал это настолько грамотно, что совершенно не замечаешь их недостатка.

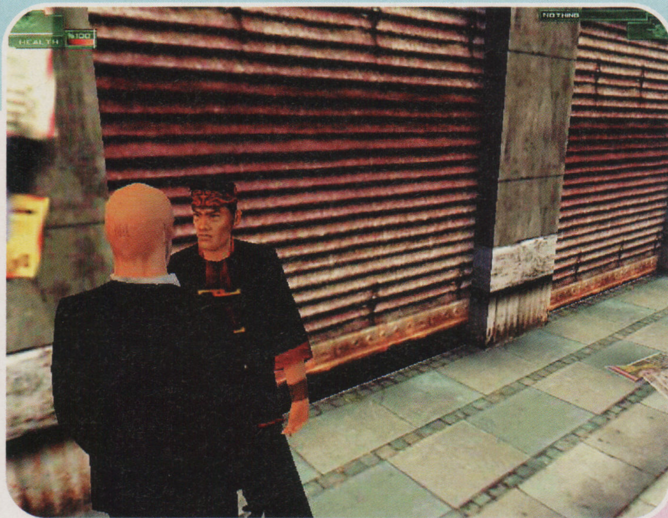
тельная, а вот эмоциональный фон беседы подкачал. Говорит командующий, словно по бумажке читает. Впрочем, к качеству мимики это никакого отношения не имеет, а вот на общем впечатлении от игры сказывается существенно.

Ultima IX. Тут отличились абсолютно все NPC. В целом ничего выдающегося, но если сравнивать с прочими играми жанра, то достижение налицо. Абсолютно любой персонаж исправно двигает губами, моргает, поворачивает голову в вашу сторону. Игра берет именно массовостью. Применительно к каждому отдельно взятому персонажу мимика, можно сказать, никудышная, но, взятая в масштабах целого игрового мира, заставляет проникнуться глобальностью проделанной работы.



Croc2. Тот случай, когда рассказывать что-либо бессмысленно. Это нужно видеть. Маленький народец, населяющий оккупированную Злым Богом страну, строит при встречах с Кроком такие гримасы, что играть без смеха просто невозможно. Огромные, выразительные, доверчивые глаза... Иногда в них стоят слезы. Анимэ на американский лад. А как восхитительно кривляется и строит гримасы Кот, торгующий в магазине у начала уровней. Огромная, до ушей, улыбка — еще немного и он, кажется, растворится в воздухе. «Бывают коты без улыбок, но вот чтобы улыбки без котов...»

Gift. Пускай игра еще не вышла, но демоверсию многие уже успели посмотреть. Милашке главному герою хватает полигонов, чтобы оперировать высокопрофессиональной мимикой ;). Двигаются не только маленький ротик и широко распахнутые глаза... Лицо живет своей жизнью. Брови плавно ползут вверх, когда главный герой удивляется, сдвигаются вместе, когда он чем-то недоволен. Рот кривится в презрительной ухмылке. Не сказать, что выдающаяся, но очень и очень качественная работа дизайнеров и художников.







Hitman. Мимика NPC в данной игре, пожалуй, самая реалистичная из всех, созданных до этого. Лица серьезные, ни намека на юмор. Четкие, в такт речи, движения губ, мигающие глаза, следящие за каждым движением наемного убийцы. А стоит только главному герою вытащить пистолет, как на лицах жителей города отражается ужас, и они в панике разбегаются, оповещая округу громкими возгласами о местоположении главного героя. Обычно это заканчивается смертью. Хитмена, разумеется.

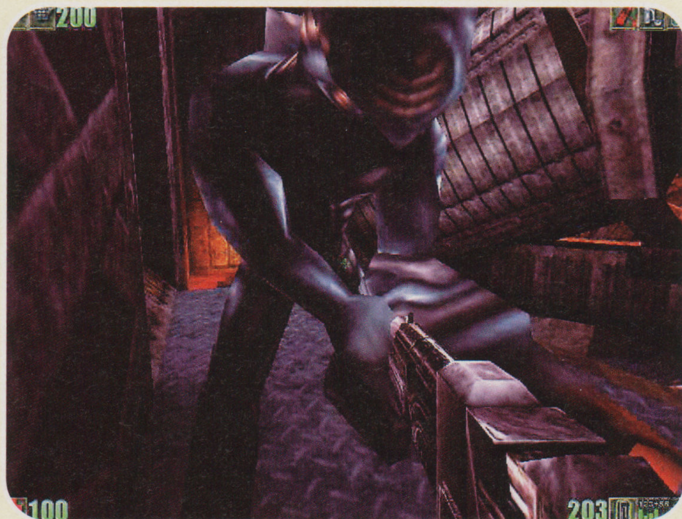
Nocturne. Аскетические тона мира по ту сторону могилы. Загробные голоса, рассказывающие о вещах, о которых даже думать страшно. Тихие нашептывания на ухо, узкие щелочки глаз рассказчика — неважно, кто он, друг или через пять минут убийца. Обратная связь. Атмосфера игры подогревается выражением лиц персонажей, беседующих с вами, а гнетущее окружение заставляет додумывать в лицах то, чего в них на самом деле нет. Графика — не шедевр, но психика человеческая штука тонкая, ей нужен только повод, и мозг сам все додумает. А поводов в игре предостаточно.

Urban Chaos. У городских жителей не всегда получается, но порой состроить гримасу подстать обстановке. Особенно, когда на них напрыгиваешь с шотганом наперевес, объявляешь им их права и оставляешь на асфальте лицом вниз. Гнусно оскалиться в таком случае способна и стройная девчушка, которая до этого шустро бежала по своим делам, и бизнесмен, только что вылезший из своего авто. Но «мордой в пол» не особо-то поулыбаешься, поэтому мимику жителей Нью-Йорка в игре можно наблюдать лишь в исключительных случаях.

Говоря о главных героях различных игр и об NPC, мы совсем



Милашка крокодильчик Крок с радостью улыбнется вам своей лучезарной улыбкой. Жаль только, что полигонов в его мордашке маловато, поэтому улыбочка получается несколько, как бы это сказать, натянутой.



забыли про... монстров. А ведь они тоже зачастую обладают весьма выразительной мимикой, запоминающейся ничуть не хуже. Даже самый простенький скарж из Unreal способен вселить в новичка ужас своей зверской гримасой. Вот только с мимикой у него дела обстоят неважно: движения лица отсутствуют, как класс. Но Unreal — скорее исключение, чем правило, и в других играх монстры умеют корчить весьма замысловатые «рожицы».

Unreal. И пускай скаржи — главные противники — в этой игре, мягко говоря, подкачали. Зато прочие представители «анрыловской» фауны оттянулись по полной программе. Взять хотя бы симпатичных «лошадок» (которые встречаются в стойлах на некоторых уровнях). Умильнейшая мордашка. При этом они умеют трогательно жмуриться: удивленно смотрят исподлобья, когда игрок засаживает в круп такой зверюги обойму за обоймой. А детеныши! Это же просто песня. Подбегают вплотную и, смешно поводя носиками, тычутся прямо в ствол. Пять баллов.

Trespasser. Вроде бы давно вышла игрушка, однако «мимика» динозавров в ней была проработана на славу. И реалистично выглядела судя по всему из-за того, что ни один из игроков представить «движения лица» бегающего на двух ногах страшилища не может. Вот и сходят движения нижней челюсти из стороны в сторону (когда какой-нибудь тирекс мерно пережевывает очередного любопытного посетителя парка) за совершенную мимику.





Rune. 3d-моделинг в игре однозначно лучший на сегодняшний день в играх подобного толка. И к мимике оппонентов — особенно монстров — разработчики также подошли с прилежностью и старанием. На уровнях Ада выскочивший из подворотни скелет забавно шевелит нижней челюстью, корчась в уморительной ухмылке. Порой скелеты даже щурятся (или это игра воображения?). Потом, когда Ад уже далеко позади, приходит очередь «белых мишек» демонстрировать свои ужимки. Получается у них это самым лучшим образом. У тех «мишек», что поменьше, взгляд пронзительно доверчивый, особенно когда они стоят, вмерзшие в лед от кончика носа до пяток. Но стоит разбить ледяную завесу, и доверчивый взгляд превращается в гримасу ненависти. Брови сходятся на широкой переносице, в зрачках зажигается дьявольский огонек. К такому перцу лучше не подходить. Родители «малыша» и того хлеще. Эти заискивать даже не пытаются — бросаются сразу, предварительно жутко проревев что-то невразумительное. Если в этот момент подскочить поближе и, что называется, «заглянуть в глаза», картина откроется самая живописная. Дальше по сценарию идут викинги, которые хоть рожи корчить и не склонны, о намерениях своих дают понять вполне однозначной «ухмылкой». Брови опять же вместе. Рот чуть приоткрыт, борода топорщится. Да и топор наперевес придает определенную долю артистизма скандинавской усмешке. Викинг, конечно, не монстр, но при определенных обстоятельствах его иначе не воспринимаешь. После встречи с суровым корабелом гаденькая улыбочка гнома, выбегающего из ближайшей пещеры — прямо издевательство какое-то.

Еще долго можно рассуждать вокруг да около. Но основную идею беседы, полагаю, вы уже давно поняли. С каждым днем анимация (и лица, в частности) в играх становится все качественнее и качественнее. Еще немного, и экран монитора с успехом заменит нам экран телевизора. Не надо будет ходить в кинотеатры и покупать дорогие DVD. Достаточно будет лишь прикупить коробочку с ожидаемой игрой и окунуться в мир, где главные герои неотличимы от реальных актеров. Мир, готовый заменить реальность ;). MG



Корсар и его приятель Паркан шли по набережной пошатываясь. Только что побывали они в местной таверне, где, собственно, Корсар Паркана нанял на свою шхуну. Знал бы Корсар, кто такой Паркан, ни за что бы даже не приблизился он к ентому железному братцу. Но не видал Корсар постера из MegaGame №1 за 2001 год, посему шел вполне себе спокойный и шатался. Паркан тоже шатался, но это была маскировка.

Строго говоря, читать рубрику Mission Possible надо. Или не надо. Третьего не дано, потому что солюшна ныне ровно два. Думали мы о трех, но вовремя одумались. Ну представьте себе: шли бы тогда по набережной Корсар с Парканом, а с ними шла бы Алиса. Зачем Корсару с Парканом Алиса нужна? Хм. Ну, оно конечно понятно, зачем, но зачем они ей? Вот тут-то и вопрос. Это бы означало, что Алиса сбежала из психушки недолеченная, потому что ни одна в своем уме девица не шла бы, пошатываясь, по набережной в обществе Корсара и Паркана. Сидела бы такая девица дома у окошка и, увидев шатающихся приятелей, подумала: «Вон идут два мужика из кабака. Мне такие точно не нужны. Мне нужен принц Датский». В этот самый момент принц Датский сидел бы в своем Датском королевстве неподалеку и выпивал со своим старинным корешем, коллегой из Уэльса, ибо есть принц Датский не что иное, как переодетый Боцман. Но это совсем другая история, ибо Алисы в нонешних солюшнах нет, посему идут по набережной лишь Корсар и Паркан.

А куда они идут и зачем — это, пожалуйста, читайте на последующих страницах.

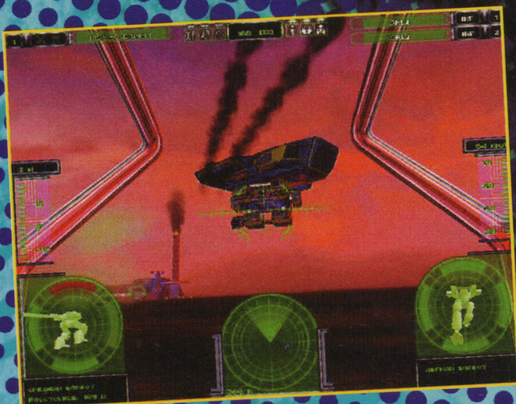
Корсары: Проклятье дальних морей



MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В этом выпуске:

Parkan: Iron Strategy









За тридевять морей

Как вздернуть пирата на рее

Николай Барышников

«Корсары» интересны тем, что в них можно играть неоднократно, при этом каждый раз по-разному. Изначально Николас (главный герой игры) планирует стать английским корсаром и мстить испанцам, пленившим его, но только от вас зависит, так ли это будет. Вы можете выбрать любую из трех морских держав (Англию, Испанию или Францию) в качестве дружественной стороны и верно следовать указаниям соответствующих властей. Четвертой квестовой линейкой является пиратская, где Николасу предстоит стать этаким местным «морганом». Как и за кого играть, в конечном счете выбирать вам. Я же приведу список основных квестов за все стороны. Начну, естественно, с Англии, благо остров Хайрок (главная колония Великобритании в регионе) — первое, что вы увидите в игре.



Англия

Итак, в начале игры Николас стоит у городских ворот. В вашем распоряжении находятся 40 человек команды, крошечный пинк, немного боеприпасов и тощий кошелек с золотыми монетами. Первым делом необходимо наведаться в резиденцию губернатора на другом конце города и взять у сэра Самуэля Мортонса английское корсарское свидетельство. Получив его, поговорите с Мортонсом еще раз, чтобы получить первое задание. Вам будет поручено отвезти письмо губернатору второй английской колонии на архипелаге сэру Джону Клиффорду Брину. Остров, на который нужно отвезти письмо, называется Тендэйлз, и он появится на карте архипелага после вашего диалога с властями.

По пути к городским воротам загляните в таверну. Там проводят свободное время торговцы, капитаны и офицеры кораблей, стоящих на пирсе Хайрока. Поговорите с Питом Дальтоном. Он расскажет вам о том, что был подмастерьем местного оружейника, но недавно к оружейнику приходили незнакомые люди и угрозами пытались прогнать его с острова. После этого в уличной драке был убит сын оружейника, и сам мастер спешно покинул остров, опасаясь за свою жизнь. Новый же хозяин выгнал Пита, и теперь парень напуган и пытается поскорее добраться до острова Тендэйлз, где надеется найти какую-нибудь работу. Пообещав ему помочь с этим, поговорите с английским офицером по имени Кристофер Клейстон. Он уже изрядно пьян и за кружку рома выдаст вам «государственную тайну». Недавно из Англии на архипелаг прибыли два фрегата, якобы для борьбы с пиратами. Сейчас они прошли перевооружение, и Кристофер получил направление на один из этих фрегатов. По словам Кристофера, на самом деле эти фрегаты — плавучий мусор, потому что устарели уже много лет назад и сейчас едва ли не разваливаются от ветхости.

Если вы спросите Мортонса об этих фрегатах, то в ответ губернатор посоветует вам не соваться не в свое дело и пообещает, что Клейстон еще поплатится за свой пьяный треп.

Также в таверне можно нанять Джулиуса Айронкаста, слепого канонира. Его услуги обходятся в 600 золотых в месяц (откровенно говоря, это не лучший «снайпер» в игре). На улице также есть возможность завербовать на службу боцмана, выходца из России по имени Гаврила Дубинин.

Паспорт

Корсары: Проклятье дальних морей

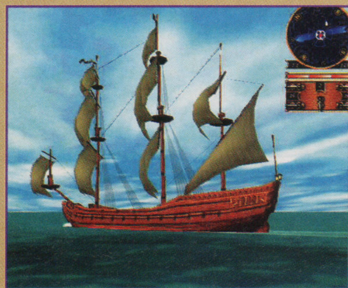
Разработчик: «Акелла»
Издатель: «1С»

 http://www.1c.ru



КОРАБЛИ

Мановар
Огромная боевая мощь и практически непробиваемый корпус делают этот корабль королем морей и океанов. Однако из-за колоссальных размеров и тяжелого вооружения судно крайне неуклюже и медлительно, что делает его эффективным лишь в крупных сражениях и при осаде фортов. Более того, содержание корабля такого класса стоит больших денег.



Боевой корабль
Боевой корабль — модернизированная версия военного галеона XVI столетия. Это самая настоящая плавающая крепость, борта которой не боятся попаданий 12-фунтовых ядер. Обладает не слишком хорошей маневренностью, что делает затруднительным его применение в узких проливах или неглубоких заливах.

Военный корабль
Военный корабль — нечто среднее между фрегатом и боевым кораблем. Он сочетает мощь боевого корабля с управляемостью фрегата, проигрывая последнему лишь в скорости. С середины XVII века военный корабль и фрегат стали основными составляющими флотов европейских держав.

Линейный корабль
Линейный корабль составил основу военных флотов Европы с XVII века, после того как морские стратеги осознали важность линейного строя и бортовых залпов. Линейный корабль — практически полная копия военного корабля, разве что он немного быстрее и обладает чуть меньшей боевой мощью и менее прочным корпусом. Тем не менее это крайне эффективный боевой корабль.

Если вы можете позволить себе платить ему по 400 золотых в месяц — нанимайте. После чего выходите в море и направляйтесь к острову Тендэйлз.

Если вы счастливо достигли Тендэйлза, зайдите в резиденцию Брина и отдайте ему письмо. Он сообщит вам, что на небольшой английской колонии под названием Мертвый остров наступил голод из-за большого неурожая, а Самуэль Мортонс ничего не предпринимает по этому поводу. И попросит вас отвезти туда груз пшеницы, чтобы облегчить положение колонистов. Вы можете отказаться, но этого делать не стоит, так как на Мертвом находится сюжетно важный персонаж и вам все равно придется туда плыть, к тому же ваша репутация серьезно пострадает. А за доставку груза можно получить 2000 золотых плюс немного нажиться на горе голодных колонистов. Поэтому соглашайтесь, получайте груз пшеницы (150 английских центнеров) и отправляйтесь на Мертвый остров, который появится на карте.



● Крошечный кораблик шестого класса при выходе из гавани. Далеко ли уплывешь, родимый? Опыт подсказывает, что до первого пирата...



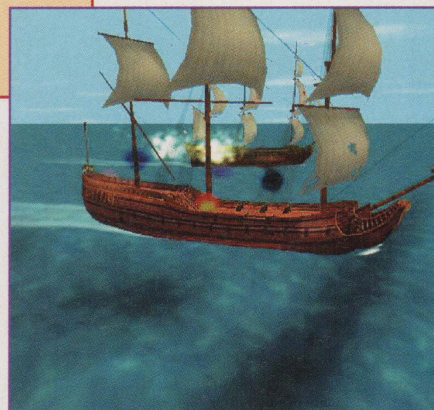


● У природы нет плохой погоды, однако легкий шторм, туман и дождь — явно не самое любимое сочетание для мореходов. Видимость ноль, идем по приборам.

Доставив груз, сдайте его владельцу таверны. В ответ можно получить немного полотна, которое вполне пригодно для продажи. В той же таверне поговорите с английским офицером Дэвидом Мюрреем. Моряк расскажет, что он подобно Кристоферу Клейстону получил назначение на один из недавно прибывших фрегатов, но в первом же сражении с пиратами произошла трагедия. Мюррей был старшим канониром, и на его глазах при первом бортовом залпе от ветхости у фрегата буквально отвалился правый борт. Дэвид оказался единственным, кому удалось спастись с быстро затонувшего фрегата. После беседы вы сможете нанять Мюррея в качестве канонира.

Вернувшись к губернатору Брину, получите от него 2000 золотых за доставку пшеницы и отправляйтесь к Мортонсу за новым заданием. На этот раз он пообещает вам 2000, если вы сопроводите пинас «Бристоль» на остров Тендэйлз. Возможности отказаться у вас все равно не будет, так что сопровождать пинас придется. Около Тендэйлза на вас нападет пират Эдвин по прозвищу Каракатица. Потопив его, вы узнаете, что ему было приказано убить именно вас, а приказ отдал некто по имени Белтроп.

В таверне острова Тендэйлз повстречайтесь с капитаном «Бристоля» по имени Лемюэлль Хумм. Он расскажет вам, что единственным грузом, который он доставил на Тендэйлз, были пятьдесят молодцов весьма бандитской наружности. В этом же разговоре он передаст вам обещанную Мортонсом плату в 2000



золотых. Если вы заглянете к Брину, то расскажите ему о подозрительных ребятах, доставленных на Тендэйлз «Бристолем». После этого можете возвращаться на Хайрок.

На этот раз сэр Мортонс предложит вам проинспектировать воды около крохотного острова Иткаль, где в последнее время появились испанские корабли. Вы можете согласиться провести там разведку или же отказаться, мотивируя тем, что ваш корабль слишком слаб, чтобы сражаться с испанцами.

На улицах Хайрока вы можете встретить незнакомца, который скажет вам о том, что вас хотел бы видеть некто Олаф Ульссон. После этого на карте появится пиратская колония Шарк Айленд.

Если вы согласились на разведку вод около Иткаля, то запаситесь боеприпасами: вам предстоит нешуточный бой. Около острова вы встретите шняву под испанским флагом. Потопив ее, загляните в город и поговорите с Джоном Бартонсом, владельцем единственного в городке заведения — магазинчика. Он расскажет, что испанцы захватили и разграбили Иткаль, не защищенный фортом. Узнав это, возвращайтесь к Мортонсу. Рассказывая о результатах разведки, вы можете сказать правду о разграблении Иткаля, а можете и солгать ему о сражении с испанцами, наплести баек о своей великой победе. Если вы скажете правду, то Мортонс накричит на вас и обвинит в некомпетентности и неповоротливости... Не возражайте ему и признайте свою вину, иначе он лишит вас корсарского патента, а Англия станет враждебной по отношению к вам. Если же вы солжете, то при следующей вашей встрече он обвинит вас во лжи и Англия все равно станет враждебной.

Если же вы отложили разведку на потом, то сплавайте на Шарк Айленд и познакомьтесь с главарем этой колонии Олафом Ульссоном. Он предложит вам вступить в Береговое Братство — это возможность начать проходить игру за пиратов (прохождение в соответствующем разделе). Расскажите ему о нападении на вас Эдвина Каракатицы и о записке Белтропа. Ульссон в ответ посоветует поговорить с бывшим первым помощником Белтропа, Питером Ордо. Но где его искать, он не знает. О том, где находится Ордо, можно узнать у Мунито Хернандо, владельца магазина на Серых Парусах. Заплатите ему 50 золотых, и он сообщит, что Ордо отправился повидать кого-то из английских губернаторов, с которым они, как ни странно, старые приятели.

На вопрос об Ордо тот ответит крайне нелюбезно, а вот Брин расскажет, что Ордо был у него — советовал покинуть архипелаг, потому что скоро тут начнется какая-то заварушка. Сам же Ордо направился на небольшой островок Тель-Керрат, намереваясь переждать всю заварушку у французов.

Направляйтесь на Тель-Керрат. Остров не защищен фортом, поэтому можно свободно пройти в город, несмотря на то что Тель-Керрат принадлежит французам. Там вы встретите Питера Ордо, который расскажет вам, что Белтроп намеревается разграбить колонию Тендэйлз и кто-то с английской стороны помогает ему. После чего попросит увезти



Ночь, луна, красота... Пиратская шхуна готовится к рейду.



Вот они, сокровища Малькольма Шарпа. Золото, изумруды, бриллианты, накопленные за десятки отчаянных рейдов... Теперь все эти богатства мои!





КОРАБЛИ

Фрегат
Фрегат — быстрый и маневренный корабль, до XVII века использовавшийся в разведывательных целях. В XVII веке фрегаты составили основу военных флотов. Этот корабль обладает такой огневой мощью, что может справиться и с более тяжелым кораблем.

Корвет
Корвет — облегченная версия фрегата. Очень быстрый и маневренный корабль, что делает его идеальным судном для разведки или рейда. Боевой мощи корвета более чем достаточно, чтобы справиться с любым торговым кораблем.

Военный галеон
Галеон был наиболее массовым тяжелым кораблем в XVI веке. На него можно установить тяжелое вооружение, однако вам лучше дважды подумать, прежде чем ввязываться в бой на этом неуклюжем корабле. Крайне невысокая скорость галеона делает его очень уязвимым.

Быстрый галеон
Торговые галеоны были неэффективны в бою, поэтому кораблестроители разработали модернизированную версию галеона, более быструю и лучше слушающуюся руля. Огневая мощь судна уменьшена по сравнению с военным галеоном, зато существенно выросла маневренность.

Пинас
Замечательный торговый корабль, обладающий хорошими скоростными качествами и вооружением. Лучший выбор торговца, так как это судно вполне может отразить атаку пиратов и перевезти большое количество товара.

Каравелла
Каравелла — испанский и португальский торгово-исследовательский корабль. Все наиболее известные открытия XV–XVI веков были совершены именно на каравеллах. Боевые качества этого судна далеки от совершенства, несмотря на достаточно большое количество орудий.

Корабли

Бриг
Бриг — хорошее многофункциональное судно, использовавшееся с XVII века в качестве боевого и исследовательского корабля. Обладает очень высокой скоростью и маневренностью.

Шнява
Шнява — легкий разведывательный корабль, впервые появившийся в Балтийском море и впоследствии получивший повсеместное распространение. Высокая скорость позволяет shnyava не приближаться на опасную дистанцию к военным кораблям и достаточно легко догонять медленные торговые суда. Огневая мощь шнявы позволяет топить даже тяжелые галеоны.

Барк
Барк — продвинутая версия барки, более подходящая для длительных путешествий. С другой стороны, большие габариты барка негативно сказались на его скоростных качествах. Для увеличения максимальной скорости на барк были поставлены дополнительные паруса, что, в свою очередь, вызвало численный рост команды. И тем не менее корабль так и остался не слишком маневренным.

Барка
Барка относится к тому же классу кораблей, что шлюп и пинк. Созданная в XVI веке, барка обладает хорошей скоростью и маневренностью, однако несет на себе малое количество пушек и управляется немногочисленным экипажем.

Шлюп
Шлюп — самый маленький боевой корабль, обычно использовавшийся в качестве средства поддержки более крупных кораблей боевого соединения. Шлюп обладает большей огневой мощью, чем барка или пинк. Плюс к этому, благодаря скромным размерам, шлюп очень маневренное и быстрое судно.

Биландер
Как и пинк, биландер был создан для каботажных плаваний. Биландер немного больше пинка, но несет на себе очень небольшой экипаж и буквально пару легких пушек.



Кажется, абордажа на этот раз не избежать. Успеть бы только разок по палубе картечью пройтись, чтобы хоть как-то уравнять шансы.



Интерфейс верфи. Так-так, посмотрим, хватит ли денег на новое судно. Пожалуй, можно позволить себе и линкор.

с острова Серые Паруса его любимую — Алисию Гарденер. В ответ он пообещает стать вам верным другом и союзником.

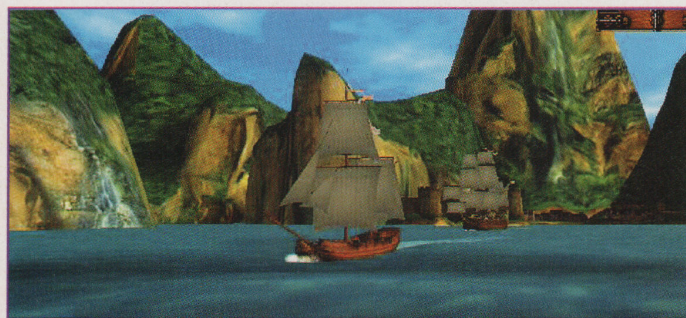
Вернитесь на Серые Паруса — там вы повстречаете Алисию. Возьмите ее на борт и отвезите на Тель-Керрат. Около Серых Парусов рыщет фрегат под командой Питера Гланца — это Белтроп отправил его поймать вас. Его можно и не топить, но тогда он будет постоянно атаковать, как только вы появитесь около этого острова.

Передайте Алисию Питеру Ордо. Оказывается, что при побеге Алисия стащила из каюты Белтропа шкатулку с бумагами. Ордо обнаружил там очень интересный документ — письмо к Белтропу, сообщающее, что все приготовления для штурма Тендэйлза завершены и Белтроп может начинать операцию. Местом сбора пиратского флота назначался необитаемый остров Чактча. Письмо не было подписано, но на нем стояла английская гербовая печать. Оказывается, Мортонс «снюхался» с Белтропом и теперь собирается избавиться от Джона Клиффорда Брина — молодого и многообещающего губернатора колонии на острове Тендэйлз.

Плывите на Тендэйлз и предупредите Брина о готовящемся нападении. Брин скажет, что арестовать Мортонса у него не хватает полномочий, но на архипелаг направляется королевский ревизор по делам колоний, адмирал Александр Гритстон. Он может отдать приказ об аресте Мортонса, если вам удастся доказать его вину. После чего Брин напишет и передаст вам письмо к адмиралу, в котором изложит суть дела. Теперь ваш путь лежит на Хайрок, где в резиденции губернатора вы встретите Александра Гритстона. Передайте ему письмо. Он отдаст приказ арестовать губернатора, а вам даст поручение разгромить пиратский флот около острова Чактча.

Отправляйтесь вместе с Ордо к Чактче. Там вас ждет тяжелый бой с четырьмя пиратскими судами. Потопив их, возвращайтесь к Гритстону и получайте от него первое задание. Вам будет приказано захватить испанскую колонию Коста Синистра.

Когда английский флаг будет развеваться над фортом Коста Синистры, возвращайтесь к Гритстону и доложите об успехе. Сле-





занный остров сразу же появится на карте.

Встретив Огюста Бромонта на улицах острова, вы получаете донесение для мсье де Бижу.

Возвращайтесь на Бельфлор и передайте донесение. Он его прочтет, и вы узнаете, что старый друг мсье де Бижу, купец Тьерри Ла Моль, попался в руки пирата — главаря острова Серые Паруса, и теперь за его жизнь требуют огромный выкуп. Де Бижу во имя старой дружбы готов заплатить, но у него нет нужной суммы, и он отправляет вас на Айль дОранж к Орельяну Дюпре, главе купеческой гильдии, чтобы занять у него денег. Ес-



Вот что происходит с парусами, если стрелять по ним книпелями. С подобным дуршлагом на мачтах далеко не уплывешь — надо срочно ремонтировать оснастку.

дующим заданием будет узнать, где французы собираются установить огромные пушки, привезенные из Марселя, и, если это возможно, захватить орудия.

Далее плывите на Мертвый остров — там в таверне сидит английский моряк по имени Лоренс Нортон, который расскажет вам, как около острова Омори он повстречал три французских корабля, которые попытались потопить его пинас. Ему удалось уйти от них, но пара залпов все же накрыла его корабль. Повреждения оказались ужасными, а одно ядро залетело в его капитанскую каюту. Вес ядра оказался 48 фунтов!

Отсюда можно сделать вывод, что эти чудовищные орудия были доставлены на Омори. Вам придется захватить остров, чтобы заполучить эти орудия.

После взятия острова и доставки орудий Гритстон отправит вас захватывать главную базу испанского флота — остров Айла Баллена. По возвращении вас наградят дворянским титулом и сделают



вице-королем английских колоний на архипелаге. Пожалуй, это не слишком малая награда за столь опасную операцию.

Франция

Для того чтобы начать французскую линейку, вы должны сразу покинуть Хайрок и направиться на Бельфлор — главную французскую колонию в игровом мире. Там посетите губернатора, мсье Франсуа де Бижу, и возьмите у него французское корсарское свидетельство. Он сразу же даст вам задание посетить пиратскую колонию Серые Паруса и встретиться там с французским агентом Огюстом Бромонтом. Ука-

тественно, остров появится на карте после диалога.

На улицах Айль дОранжа встретьтесь с Орельяном Дюпре и возьмите у него долговую расписку на имя мсье де Бижу. После этого возвращайтесь на Бельфлор. Отдайте расписку Франсуа де Бижу. Искомая сумма собрана, теперь вам поручено сообщить Белтропу о месте и времени обмена. Отплывайте на Серые Паруса.

Поднимитесь на борт вытащенного на берег галеона — это резиденция Белтропа. Назовите ему время и выслушайте в ответ, что время и место встречи будет назначать он сам и что корабль с золотом должен прибыть на остров ровно через неделю.

Возвращайтесь на Бельфлор и передайте ответ Белтропа мсье да Бижу. Де Бижу скажет, что отправить корабль на Серые Паруса —

КОРАБЛИ

Тем не менее это судно можно использовать как в военных, так и торговых целях. К сожалению, малый размер корабля не позволяет ему находиться в море длительное время.

Пинк

Пинк — самый маленький и мобильный корабль в игре. Пинк обычно использовался для коротких каботажных рейсов и имел крайне слабое вооружение.
С другой стороны, высокая скорость и потрясающая маневренность позволяют ему вести бой и с более крупными противниками.

Флейт

Флейт — базовый торговый корабль севера Европы, чаще всего используемый голландцами. Что касается боевых качеств корабля, то ему присущи все недостатки торгового судна: неуклюжесть, медлительность и малое количество орудий.

Галеон

Галеон — один из самых известных кораблей эпохи Ренессанса. Испанские галеоны путешествовали между Европой и Вест-Индией на протяжении целого столетия. Однако в конце XVI века пираты стали все чаще атаковать эти большие и неповоротливые суда.

Люггер

Люггер — малое каботажное торговое судно. Повсеместно использовались на побережьях Европы. Непригодны к длительным переходам и не могут участвовать в военных кампаниях.

Тартана

Самая маленькая парусная лодка, доступная в игре. Вы сможете прокатиться на ней, если у вас не останется денег для покупки или ремонта корабля.



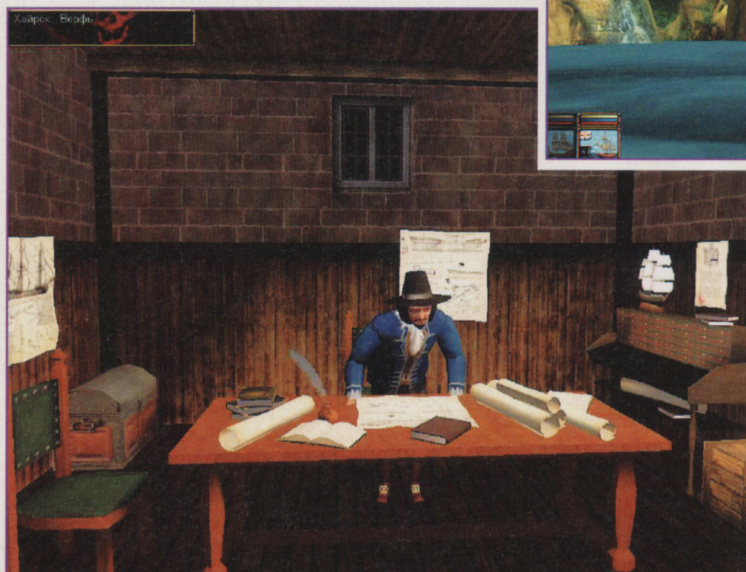
НАВЫКИ

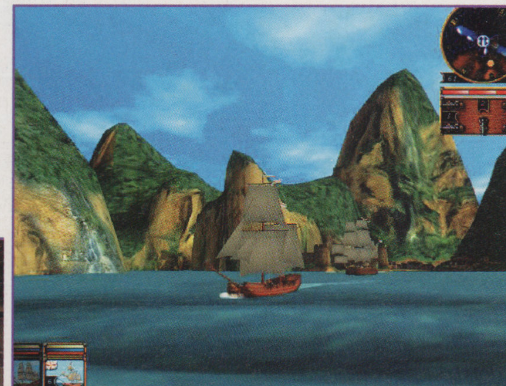
Навигация
По мере того как вы совершенствуетесь в искусстве управления кораблем, повышается его маневренность и скорость поднятия парусов. Этот параметр имеет жизненно важное значение для капитана, так как в бою чаще побеждают те, чьи корабли быстрее и маневреннее.

Починка
Этот навык позволяет чинить паруса и корпус вашего корабля прямо в море. Ваши матросы не могут починить корабль, если навык «починки» равен нулю.
По мере того как вы совершенствуете это умение, ваша команда становится способна к починке более серьезных повреждений. Если характеристика «ремонт» имеет значение, ваша команда может починить корпус корабля, имеющий повреждения от 10 процентов и ниже. При максимальном значении этого умения команда полностью восстанавливает корпус, поврежденный даже на 90 процентов. Паруса можно латать в любое время вне зависимости от степени повреждений, но только при условии, что значение характеристики «починка» больше нуля. По мере того как значение характеристики повышается, возрастает скорость, с которой производится ремонт; каждые два очка опыта сокращают время ремонта на один день. Абсолютный максимум составляет 4 дня на починку всего корабля. Разницы в скорости восстановления парусов и корпуса нет. Вы также



значит просто подарить его пиратам, и предложит вам попробовать освободить Ла Моля на свой страх и риск. Снова отправляйтесь в логово Береговой Братии. Там вы встретите пиратского капитана по имени Дэмиен Ротни. Он расскажет вам свою историю: недавно ему было предложено поступить на службу во французский флот, и он решил принять предложение потому, что он уже немолод и тяжелая пиратская жизнь стала ему противна. После чего он собрал команду, изложил ребятам свое решение и предложил присоединиться к нему. Большинство команды поддержало капитана, но некоторые были против. Ротни пожалел бывших соратников и, вместо того чтобы перерезать им глотки, отпустил на все четыре стороны. И, как оказалось, очень зря. Кто-то из отпущенных нашептал Белтропу о том, что старый Ротни решил предать своих товарищей и переметнуться на сторону французов. Белтроп пришел в ярость и послал своих людей, чтобы те захватили корабль изменника. Так корабль Дэмиена был подарен кому-то из прихвостней Белтропа, его команда оказалась в плену у него самого, а Дэмиен с трудом избежал прогулки по доске.





Поведав это, Дэмиен предложит вам сделку. У него есть друзья, и он может убраться с острова в любой момент. Но он должен освободить своих ребят из рук Белтропа. А еще он не хочет, чтобы его корабль достался какому-то сосунку. Поэтому он обещает вместе со своими ребятами освободить также и купца Ла Моля, благо они томятся в том же трюме, что и торговец. В обмен он просит игрока доставить ему голову того мерзавца, который сейчас командует его кораблем. Но предупреждает, что выстрелы перебудят весь город, поэтому все необходимо сделать как можно тише.

Бывший корабль Дэмиена, бриг «Одиссей», находится неподалеку от острова. Покиньте город и смело берите его на абордаж. Если вы потопите корабль, квест будет провален и спасти торговца вам не удастся. После абордажа вы получите голову капитана. Возвращайтесь в Грей Сэйлз и передайте голову Дэмиену. Он и спасенный торговец находятся в таверне, найдите их и, передав голову Дэмиену, поговорите с Ла Молем. После этого он окажется у вас на борту. Когда приплывете на Бельфлор, найдите Ла Моля и получите у него награду за успешную операцию по его спасению.

После этого в таверне Айль дОранжа вы встретите некоего Фокере Арайна, который предложит вам принять участие в заговоре с целью похищения дочери Франсуа де Бижу, Жаклин, и получения за нее выкупа. Естественно, вас не прельщает столь гнусный способ зарабатывания денег.
В той же таверне поговорите с бывшим капитаном французского флота Милоном Ансервиллем. Он расскажет, что Фокере Арайн и ему предложил участвовать в заговоре. После этого он сообщит, что принял решение, и попросит игрока удалиться.

Возвращайтесь к де Бижу и предупредите его о готовящемся похищении. Он лишь посмеется над этим.

Когда вы в следующий раз посетите таверну острова Бельфлор, ее хозяин, Нуаре Сенайган, расскажет вам, что Жаклин де Бижу была похищена неизвестными и теперь за ее жизнь требуют огромный выкуп. Отправляйтесь к де Бижу и предложите свои услуги в поисках дочери.

После этого плывите на Айль дОранж, где в таверне встретите Милона Ансервилля. Пригрозив ему обвинением в соучастии в похищении, можете выведать некоторые сведения и заодно заставить Милона присоединиться к вам на время поисков мадемуазель де Бижу.

Милон расскажет, что тогда он отказался от предложения Фокере Арайна и тот нанял не-

коего пирата по имени Михель Гаттеншраг. После похищения Фокере пропал, а Гаттеншрага, по мнению Ансервилля, можно найти на Акульем острове.

На самом деле, пирата вы найдете в таверне на острове Серые Паруса. Заговорите с ним. Если ранг Николаса ниже пятого, то пират посмеется над вашими угрозами. Когда ваш ранг дорастет до 7, пират испугается и расскажет, что барк, принадлежащий Фокере Арайну, стоит на якоре у необитаемого островка Иначетла и едва на горизонте покажется хоть один парус, как барк снимется с якоря и начнет удирать. Предложите ему поменяться кораблями, поскольку вряд ли Фокере Арайн станет удирать от корабля своего союзника. Пират будет ругаться, но у него нет другого выхода. Он также предупредит, что если вы потопите барк Фокере Арайна, то никаких шансов найти мадемуазель де Бижу у вас не останется.

Прокладывайте курс к острову Иначетла и там возьмите на абордаж барк «Немезида». Захватив корабль, вы найдете на борту судовой журнал и кольцо, принадлежавшее Арайну. К сожалению, сам Арайн был убит во время абордажа. В журнале записано, что вы должны передать кольцо Арайна некоему Брантому Табари, капитану каравеллы, стоящей в порту Айль дОранжа, на которой и содержится несчастная Жаклин де Бижу.



Плывите на Айль дОранж и в таверне города поговорите с Брантомом Табари. Получив кольцо, он решит, что выкуп уплачен, и сам доставит Жаклин на Бельфлор.

Вернувшись на Бельфлор, вы узнаете, что испанцы замыслили нападение на остров, поскольку в рамках подготовки к войне мсье де Бижу заложил несколько тяжелых боевых кораблей. К сожалению, сейчас в распоряжении губернатора почти нет военных кораблей, готовых к обороне и он просит игрока защитить остров.

После того как все нападающие окажутся на дне моря, де Бижу выдаст вам награду и отпустит со словами, что сейчас у него нет для вас задания.

На улицах Бельфлора вы повстречаете незнакомца, который передаст вам записку, где вас попросят прийти в таверну Бельфлора потому, что с вами хочет встретиться некий незнакомец.



Это основной экран менеджмента, на котором представлена информация о капитане, его офицерах и команде. Здесь же вы можете распределить свободные очки опыта при достижении нового ранга.

В таверне вы встретите Жаклин де Бижу собственной персоной, которая признается вам в вечной любви. Вы можете сказать, что тоже охвачены страстью к ней, и предложить провести ночь в комнате на втором этаже таверны. Но делать этого не стоит: девушка обидится и расскажет все отцу. После этого Франция станет к вам враждебна.

Вы можете предложить девушке подождать до тех пор, когда вы станете богаты и знамениты и попросите ее руки у мсье де Бижу.

Третий вариант — провести церемонию бракосочетания тайно, а потом поставить ее отца перед случившимся фактом. Выбор варианта целиком зависит от того, что вам больше по вкусу: деньги или опыт. Если вы женитесь на Жаклин тайно, то получите за это 10 000 опыта. А если официально попросите ее руки у де Бижу, получите приданое — 8000 золотых.

Если вы решили обвенчаться тайно, то необходимо найти священника, который обвенчал бы вас. Ни один священнослужитель на Бельфлоре не согласится это

НАВЫКИ

должны помнить о том, что ремонт корабля зависит от численности команды — если у вас мало людей на борту, процесс ремонта займет больше времени. И помните: для латания парусов или корпуса у вас на борту должен быть достаточный запас парусины и обшивочных досок.

Коммерция

Это способность успешно торговать товарами — продавать по высокой цене и покупать по низкой. Полезный навык, так как деньги — важный ресурс в игре. Повышение значения характеристики «коммерция» на одно очко снижает отпускную цену на 5 процентов и на столько же повышает покупную цену магазина.

Меткость

Это одна из важнейших характеристик, определяющая точность стрельбы ваших пушек. Каждое очко, потраченное на этот навык, повышает вашу меткость на 10 процентов. Даже рейтинг в 30 процентов может значительно повысить урон, наносимый пушками вражескому судну.

Перезарядка

Накапливаемый опыт снижает количество времени, необходимое для перезарядки пушек. Переход на более высокий уровень характеристики «перезарядка» дополнительно снижает время перезарядки на 5 процентов. Заметьте: чем быстрее заряжаются ваши пушки, тем меньше времени требуется для маневров.

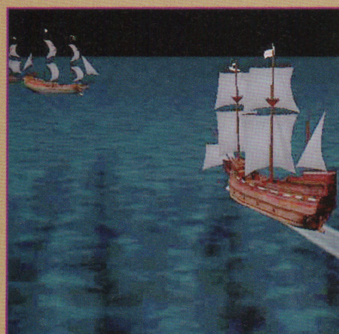


Навыки

Координация
Увеличение этого навыка повышает координацию канониров. Процесс перезарядки и стрельбы очень сложен, поэтому пушки обычно не стреляют одновременно. Каждое дополнительное очко на пять процентов сокращает время между выстрелами из первой и последней пушки.

Фехтование
Искусство фехтования было очень важным для каждого пирата, так как его жизнь часто зависела от умения обращаться с холодным оружием. Эта характеристика подразумевает вашу способность эффективно сражаться при захвате чужого судна. Чем выше это мастерство, тем больший урон будут причинять ваши удары. Усталость во время сражения, отображаемая зеленой линией в нижней части экрана, также зависит от навыка «фехтование».

Защита
Показатель защиты свидетельствует, насколько ваша команда умеет укрываться от вражеского огня, особенно в случаях, когда используется картечь. Каждое очко, потраченное на эту характеристику, сокращает потери команды во время боя на 5 процентов.



Абордаж
Эта характеристика имеет большое значение, если вы предпочитаете брать вражеские корабли на абордаж, а не топить их. Характеристика «абордаж» определяет расстояние, с которого ваша команда может забросить «кошку» на вражеское судно. Каждое очко опыта, потраченное на это умение, на 5 процентов увеличивает «абордажное» расстояние.

сделать без разрешения губернатора де Бижу.

Отправляйтесь на Омори и найдите там приора Модестуса. За 3000 золотых он согласится обвенчать вас и пообещает посетить Бельфлор после того, как закончит все свои дела здесь. Пока вы будете возвращаться на Бельфлор, приор завершит свои дела и даже прибудет на остров раньше вас. Загляните в резиденцию губернатора на Бельфлоре — на этот раз мсье де Бижу там не будет, зато вы обнаружите Жаклин и приора Модестуса. Поговорите с приором — получите 10 000 очков опыта.

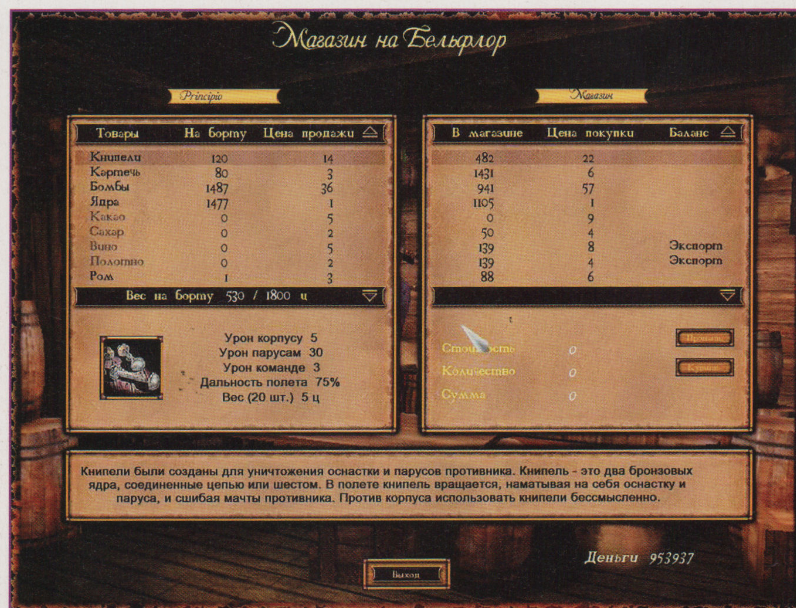
После этого вы окажетесь на улицах Бельфлора. Возвращайтесь в резиденцию губернатора — де Бижу даст вам новое задание. Испания и Англия намереваются заключить союз — дипломаты обеих держав договорились о тайной встрече около необитаемого острова Алиандо, чтобы обсудить условия. Вы должны отправиться к Алиандо и потопить как английский, так и испанский корабли. Если не останется никаких следов, тогда Англия и Испания обвинят друг друга в вероломстве и будущий союз так и не состоится.

Плывите к Алиандо и потопите оба корабля. Вернувшись к де Бижу, вы узнаете, что вам присвоен баронский титул и ранг адмирала французского королевского флота. Он расскажет, что после гибели своего посла испанцы попытались высадить десант в английскую колонию Хайрок. Высадка оказалась неудачной, и сейчас гарнизоны испанских фортов ослаблены. Поэтому вы должны, не тратя времени зря, захватить испанскую колонию Коста Синистра. Отправляйтесь туда и захватите остров.

После доклада о взятии Коста Синистры де Бижу отправит вас захватывать английскую колонию Хайрок. Дело в том, что на Хайроке англичане почти закончили спуск на воду новейшего боевого корабля и если вы займете остров, то корабль перейдет в руки французов,

Поскольку Хайрок очень хорошо защищен, то в подмогу вы получите линейный корабль. Если же ваш ранг выше 4, то вы сможете просто взять этот линейник себе.

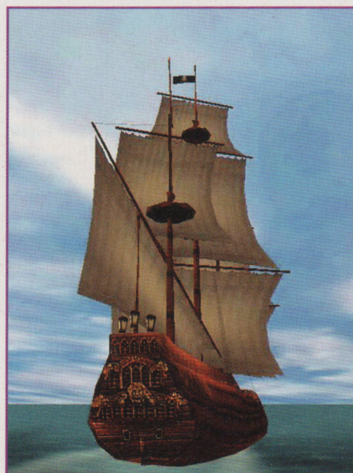
Кстати, к этому времени у вас появится возможность попросить у губернатора руки Жаклин, если вы избрали вариант с официальной женитьбой. В качестве приданого вы получите 8000 золотых. Если же вы уже обвенчались с Жаклин, то сейчас настало время в этом признаться.



Магазин — Мекка для торговцев. Здесь вы можете продать наворованное или честно приобретенное добро, затариться боеприпасами или купить товары для последующей перепродажи.

Захватив Хайрок, вы получите приказ отвезти ультиматум де Бижу Олафу Ульссону.

По возвращении де Бижу расскажет вам, что испанцы и англичане все же объединились и собираются атаковать Айль дОранж. Де Бижу уверен, что у Франции достаточно сил, чтобы отразить нападение. Однако во время нападения он решил захватить испанскую колонию Айла Баллена, благо она будет почти беззащитна. Для выполнения этого задания де Бижу предложит вам тот самый боевой корабль, который спустили со стапелей Хайрока.



Захватив Айла Баллену и вернувшись к губернатору, вы узнаете, что на остров готовится нападение. Собрав последние силы, союзники направляются к Бельфлору в тщетной попытке переломить ход военных действий. Вы при поддержке форта должны защитить остров.

После того как нападение будет отбито, де Бижу расплатится с вами за две предыдущие миссии и скажет, что для окончательного разгрома испанцев и англичан в архипелаге осталось захватить английскую колонию Тендэйлз и испанскую Гранда Авилия. Порядок захвата этих колоний значения не имеет. После того как они будут взяты, вернитесь к де Бижу. Он прочитает вам королевский указ о назначении вас вице-королем архипелага.

Испания

Чтобы начать испанскую линейку, вам необходимо накопить 5000 золотых и приплыть на Шарк Айленд, где у испанского агента вы сможете приобрести фальшивое испанское корсарское свидетельство. После этого необходимо приплыть в главную испанскую колонию Гранда Авилия и получить уже настоящее свидетельст-

во от алькальда Рикардо Феррера де Меркадала. Де Меркадал сразу же даст вам поручение доставить срочное послание второму испанскому алькальду, Гуилабертусу де Мунтралу, на остров Айла Баллена. Остров откроется



на карте после соответствующего диалога.

Доставив письмо и получив оплату (1000 золотых), загляните в таверну Айлы Баллены. Хозяин таверны Арно Манлю расскажет вам о страшном пирате, терроризирующем испанских торговцев. Возвращайтесь к алькальду и изъявите желание поучаствовать в охоте за пиратом, которого, оказывается, зовут Франсуа Жовиньон. Алькальд посоветует вам поспрашивать о пирате на Акульем острове и расскажет, что за голову Жовиньона сеньор де Меркадал назначил солидную награду. Остров появится на карте. Сплавайте туда и познакомьтесь с Олафом Ульссоном, если не успели еще этого сделать. Спросите Олафа о Франсуа Жовиньоне. Он расскажет, что Франсуа появился на архипелаге недавно, но отказался вступать в Береговое Братство, поэтому был изгнан со Скалшорз. Говорят, его корабль видели около необитаемого островка, называющегося Алиандо (остров появится на карте).



Отправляйтесь к Алиандо, где вы и встретите пиратскую шняву. Потопите ее и отправляйтесь к де Меркадалу с радостной вестью о том, что злобный пират больше не будет грабить бедных торговцев.

Однако дон Рикардо проясняет ситуацию. Оказывается, вы затопили какого-то другого пирата, случайно оказавшегося около Алиандо. А Жовиньон с одним из союзников сейчас атакует испанскую колонию Эль Каймано, откуда прибыл посыльный корабль с просьбой о помощи. Поэтому алькальд отправляет вас на Эль Каймано, поскольку других кораблей у него сейчас под рукой нет.

Приплыв на Эль Каймано, поговорите с хозяином таверны. Он скажет, что Жовиньон захватил остров, получил выкуп за то, что не стал грабить город, и уплыл. Но в таверне вас, оказывается, ждет какой-то незнакомец. Поговорите с ним. За 1000 золотых незнакомец предложит вам информацию, которая позволит поймать Жовиньона. Если вы заплатите, то незнакомец расскажет, что на самом деле Ульссон сговорился с Жовиньоном и предоставил ему убежище на Шарк Айленд. А взамен хитрый Жовиньон делится с Ульссоном добычей.

Отправляйтесь снова на Шарк Айленд. Обвините Ульссона в сговоре с Жовиньоном. Пират вспылит, но все обойдется без драки. Выяснится, что тот незнакомец, которому вы уплатили тысячу, и был Франсуа Жовиньон собственной персоной. Ульссон утверждает, что Жовиньон действительно основал базу где-то на Алиандо, и в подтверждение своих слов предлагает вам сплавать на остров в сопровождении его собственного брига.



ОФИЦЕРЫ

Первый помощник
Первый помощник — это правая рука капитана, его ближайшее доверенное лицо. Помогает в управлении судном, командой, другими офицерами и их работой. Первый помощник капитана может улучшить показатель «координации», так как в его полномочия входит поддержание порядка на судне. Он также повышает ваш навык «фехтование», поддерживает хороший настрой команды судна и часто ведет матросов в атаку. Если вы захватываете вражеское судно, то можете поручить первому помощнику взять его под свой контроль и следовать за вами.

Боцман
Говорят, что боцманы рождаются на кораблях. Они не имеют себе равных в управлении судном и командой. Боцман способен вытянуть из корабля лишний узел скорости, больший угол поворота и дополнительную маневренность. Боцман может повышать мастерство «абордажа», так как он отдает приказ команде приготовиться к схватке и совершенствует навыки матросов в использовании такелажа, которые необходимы для захвата вражеских судов.

Канонир
Мастерство и опыт канонира часто могут изменить ход сражения в вашу пользу. Он может мастерски вести бой, точно и эффективно стреляя из орудий судна. Во время шторма и в открытом море канонир обеспечивает защиту орудий от воздействия стихий. Канонир также влияет на умения «меткость», «координация» и «перезарядка».

Судовой врач
В обязанности врача входит забота о членах экипажа, раненных в ходе сражения. Он должен всегда иметь хороший набор инструментов, так как ему часто приходится оказывать медицинскую помощь. Хороший врач может сократить потери команды в бою, а значит, повышает умение «оборона».

Офицеры

Казначей

Обязанности казначея состоят в том, чтобы эффективно управлять имуществом судна и товарами. Он аккуратно записывает все торговые операции, является проницательным торговцем и помогает покупать и продавать по лучшей цене. Казначей существенно улучшает ваше мастерство «торговли».

Плотник

Плотник особенно предан своему судну. Квалифицированный специалист ремонтирует повреждения корпуса после штормов и сражений. Хороший плотник знает, что именно нужно восстановить, чтобы даже сильно поврежденное судно осталось на плаву. Плотник улучшает ваше мастерство «починки».



На этот раз Франсуа Жовиньон и его сообщник действительно находятся около Алиандо, и, потопив Жовиньона, вы можете смело возвращаться к дону Рикардо Ферреру де Меркадалу за наградой.

После выплаты награды за ликвидацию пирата дон Рикардо отправит вас на Скалшорз на встречу с Хосе Мария Лопесом, испанским информатором, у которого есть некое важное донесение. Хосе Мария Лопес находится на улицах Грей Сэйлз. Он сообщит, что англичане намереваются атаковать испанскую колонию Айла Баллена. Времени осталось очень мало, и вы должны немедленно известить алькальда Айлы Баллены о нападении.

Узнав о готовящемся штурме, Гуилабертус де Мунтрал заставит вас участвовать в защите острова. После отражения английской атаки, в чем вам неплохо поможет грозный форт Айлы Баллены, получите у де Мунтрала награду за ваши подвиги. Также алькальд сообщит, что у него есть информация о том, что дон Рикардо де Меркадал желает видеть вас.

Плывите на Гранда Авилию и поговорите с алькальдом де Меркадалом.

Дон Рикардо предложит вам захватить английскую колонию — остров Мертвый. За это вам заплатят 5000 золотых.

Вернувшись, вы получите от дона Рикардо задание потопить два новейших английских линейных корабля, только что пришедших с верфей Глазго. По пути корабли попали в шторм и теперь встали около маленького английского острова Иткаль на ремонт. Если корабли пополнят английскую эскадру, то испанскому флоту будет просто нечего противопоставить англичанам. Именно поэтому они должны быть потоплены или захвачены.



Потопив корабли, возвращайтесь к де Меркадалу. Он расскажет, что Франция и Англия заключили союз против Испании. Дону Рикардо известно, что французы собирают флот для нанесения удара по какой-то испанской колонии, но какой именно — остается секретом. Кстати, вам присвоен титул испанского гранда и адмирала испанского флота. Де Меркадал отпустит вас, сказав, что сейчас у него нет заданий, но если вам удастся разузнать, какую именно колонию собираются атаковать французы, то вы должны ему об этом немедленно сообщить.

Покинув резиденцию губернатора, загляните в таверну. Хозяин таверны, Сальвадоре Энгано, сообщит вам, что его брат — Роберто Энгано — капитан испанского флота. Его корвет недавно взял на абордаж французский посыльный бриг и захватил какие-то французские документы чрезвычайной важности. Но в сражении корвет был сильно поврежден и теперь ремонтируется на пирсе колонии Эль Каймано. Отправляйтесь туда и поговорите с Роберто Энгано, которого можно найти в таверне. Он передаст вам захваченные документы. Возвращайтесь на Гранда Авилию и передайте документы дону Рикардо. Среди документов находится детальный план нападения на Айлу Баллену. Дон Рикардо посетует на то, что у испанцев не хватит сил защитить остров от союзной атаки. Предложите ему смелое решение самим атаковать французские корабли около острова Тель-Керрат, где у французов назначено рандеву. Дон Рикардо усомнится в реальности этой авантюры, но придаст вам в усиление свой собственный боевой корабль.



Плывите к Тель-Керрату и ввязывайтесь в сражение. После того как союзный флот будет отправлен на дно, вы получите задание захватить французскую колонию Айль дОранж.

После Айль дОранжа наступит очередь английской колонии Хайрок. А за Хайроком — Бельфлор. Возвращаясь с победой после захвата Бельфлора, вы узнаете, что пираты в последнее время осмелели и буквально житья не дают торговым и посыльным судам. Вам будет поручено отправиться на Шарк Айленд и передать Олафу Ульссону ультиматум дона Рикардо. Поскольку Ульссон пользуется авторитетом среди пиратов и имеет репутацию проницательного человека, дон Рикардо надеется, что пират поймет ситуацию и не станет сопротивляться неизбежному.

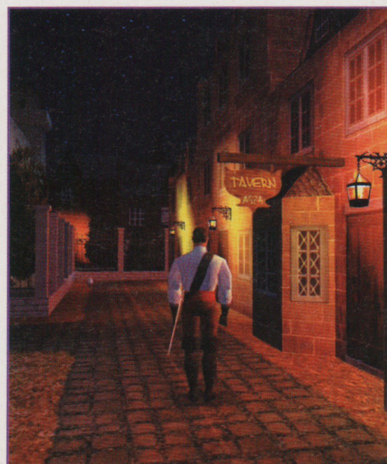
Около Шарк Айленда на вас нападут пираты, которым явно не по вкусу идея оставить Шарк Айленд и убираться прочь с архипелага. Расправившись с ними, передайте ультиматум Ульссону. Старый пират далеко не дурак



и понимает, что испанцы вполне могут очистить регион от криминальных элементов, стоит им только захотеть. Поэтому он соглашается с условиями ультиматума. Вы можете возвращаться к дону Рикардо с докладом о победе.

Последним заданием, которое вы получите от дона Рикардо, будет захват очередной английской колонии — Тендэйлза. Испанцы стремятся к полному доминированию на архипелаге, поэтому ни одной колонии, принадлежащей другой стране, здесь быть не должно.

Захватив Тендэйлз и вернувшись к Дону Рикардо Ферреру де Меркадалу, вы узнаете о том, что назначены испанским вицекоролем архипелага.



Пираты

Для того чтобы начать проходить игру за пиратов, вам необходимо вступить в Береговое Братство. Для этого сплавайте на Скалшорз и поговорите с Олафом Ульссоном. Он предложит вам пополнить ряды Братства. Соглашайтесь. Кстати, до определенного момента прохождение игры за пиратов можно совмещать с прохождением игры за любую из других сторон.

После того как вы вступили в Береговое Братство, на Мертвом острове вы встретите Юджина Хакстера, старого ювелира, который опознает медальон, лежащий в сундуке у героя. Он скажет, что этот медальон он изготовил много лет назад для Малькольма Шарпа, знаменитого пирата, разграбившего испанский Изумрудный Груз.

После этого отправляйтесь к Ульссону и расспросите его об отце. Олаф расскажет, что когда-то он плавал под началом вашего отца и что Малькольм Шарп пропал после того, как подхвативший лихорадку Олаф был оставлен на берегу. Также он добавит, что вы можете спросить о судьбе Шарпа еще у двоих членов его команды, оставшихся в живых. Один из них — Одноногий Берквист, он уже давно не покидает остров Серые Паруса. Второй — Маврикио Каментата. Он оставил пиратское ремесло и теперь владеет таверной на испанском острове Коста Синистра.

Плывите на Серые Паруса и поговорите с Одноногим Берквистом. Он расскажет вам, что Шарп разграбил в свое время испанский Изумрудный Груз и после этого зарыл где-то сокровища. А потом бесследно исчез. Никаких подробностей о гибели Шарпа он не знает или же делает вид, что не знает.

Маврикио Каментата откажется что-либо рассказывать, пока вы не выполните его поручение — отвезти письмо Лоренцо Маркесу Авидо, торговцу на Гранда Авилию. Отвезите купцу письмо (для этого вам придется временно переметнуться на сторону испанцев) и возьмите у него груз вина для Маврикио Каментаты. После этого Каментата расскажет вам о последнем плавании Малькольма Шарпа и предложит вам половину карты острова, где Шарп зарыл сокровища. Он попросит за нее 1000 золотых, но его можно уговорить отдать ее и даром. Что, естественно, советую и сделать.

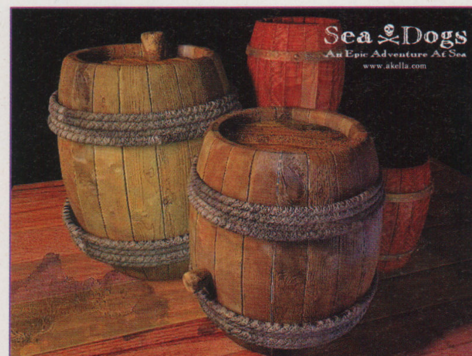


После этого возвращайтесь к Ульссону и расскажите ему о том, что вам удалось узнать. Он посоветует вам попробовать поговорить про отца с Десмондом Рэймондом Белтропом — главарем пиратского поселения Серые Паруса.



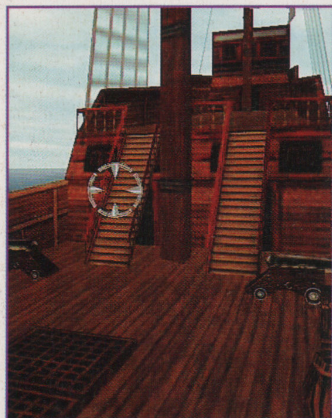
Поговорите с Белтропом, он посмеется над вами, но не вздумайте ссориться с ним: Белтроп не будет церемониться и вы окончите свою жизнь на рее.

Возвращайтесь к Ульссону и доложите ему о результатах вашего разговора с Белтропом. Ульссон выскажет пару размышлений по поводу слов Белтропа, а потом предложит вам одно дельце. Вы должны потопить каравеллу «Сан Мигель», принадлежащую купцу по имени Хулио Недередас, которого заказал его партнер.



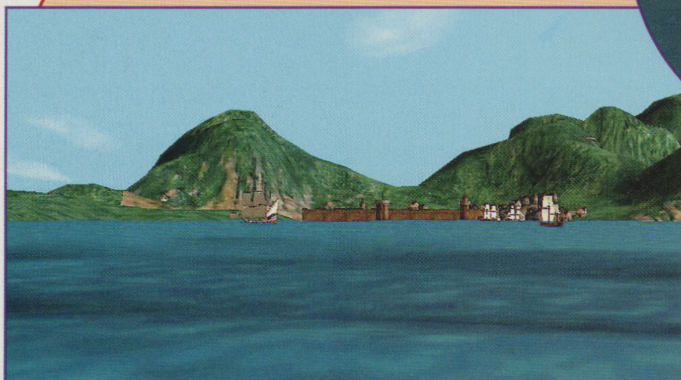


Каравелла находится близ острова Гранда Авилия. После выполнения задания доложитесь «Ловкачу» Маркусу, который будет ждать вас на острове Тель Керрат и заплатит за исполнение заказа.



Спросите у Ульссона также о том, что вам делать с картой, полученной от Каментаты. Он скажет, что, несомненно, Белтроп знал вашего отца и, следовательно, знает о сокровищах Малькольма Шарпа. Значит, его можно поймать на тот кусок карты, который у вас имеется. Но если отправиться к нему и вот так заявить о том, что у вас есть карта, то он просто прирежет вас и заберет карту. По мнению Ульссона, Белтропа необходимо как-то обмануть. Но, как именно, вам придется догадываться самому.

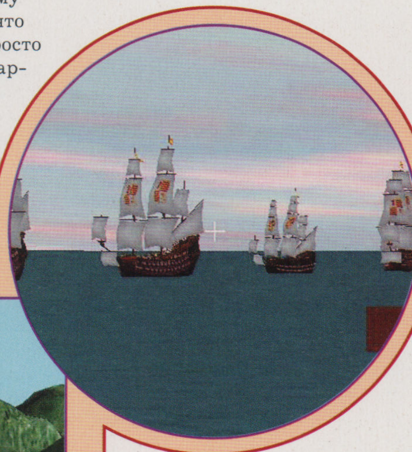
Поговорите с Маркусом, в разговоре с ним



выясниться, что он — профессиональный подделыватель ценных бумаг, документов и других бумажек. Предложите ему сделать фальшивый, слегка измененный дубликат карты, полученной у Маврикио Каментаты. Он запросит за это 2000 золотых. Заплатите ему без сожалений. А потом отправляйтесь с фальшивой картой к Белтропу. Выменяйте у него фальшивую карту на рассказ о вашем отце (который тоже не слишком-то правдив). После этого вы можете либо притвориться, что готовы быть другом Белтропу, либо в открытую заявить, что он поплатится за свои злодеяния.

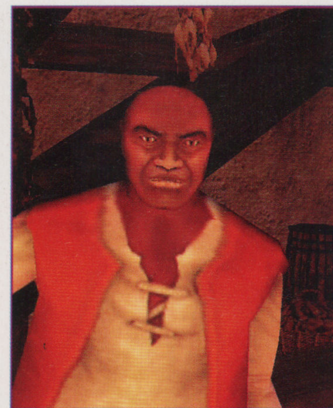
После этого в таверне Серых Парусов вы встретите Анну Форж, которая расскажет вам историю своей несчастной жизни. Ее отец был другом Белтропа, который, как оказывается, благородного происхождения и когда-то носил баронский титул. Потом Белтроп ввязался в заговор по свержению Его Величества и попытался склонить к этому и ее отца. Отец попытался убедить Белтропа бросить дурную затею. Но Белтроп отказался. Тогда отец, разрываясь между верностью Его Величеству и дружбой к Белтропу, вынужден был передать Белтропа в руки правосудия. Белтропа, разумеется, сослали.

Пять лет спустя он вернулся в Англию во главе пиратского флота, разграбил и сжег поместье отца Анны. Кроме самой Анны пираты никого не оставили в живых. Анну Белтроп забрал на корабль и с тех пор держал при себе, лишь год назад позволив покидать его резиденцию. Ее брат, капитан английского флота, пытался разыскать ее и во время поисков встретил в таверне Мертвого острова одного из прихвостней Белтропа. Они поговорили, потом приятель Белтропа подкараулил ее брата в темной подворотне и убил. В доказательство своей преданности он привез Белтропу отрезанную голову капитана.



В разговоре также выяснится, что Белтроп обладает второй половиной карты сокровищ Шарпа. Согласитесь покарать убийцу брата Анны в обмен на ее обещание выкрасть недостающую половину.

Убийца ее брата — пират по имени Хуан Кокодрилло Сангре — сейчас рыщет в поисках добычи около французской колонии



Айль дОранж. Отправляйтесь туда и, не ввязываясь в бой с французскими кораблями, потопите его шхуну «Аспираре».

Возвращайтесь к Анне и расскажите, что ее брат отмщен. Она передаст вам часть карты. Спросите ее, что она собирается делать дальше. Она ответит, что решила воткнуть нож Белтропу в брюхо. Вы можете пообещать ей взять наказание на себя и потом вернуться за ней. Тогда Анна откажется от своего намерения мстить и будет ждать, пока это сделаете вы. Иначе она попытается убить Белтропа и погибнет сама. После этого снова разыщите Одноногого Берквиста, который скажет вам, что некоторым капитанам не нравится, как Белтроп управляет пиратами. Более того, он расскажет истинную историю гибели вашего отца, предательски убитого Белтропом.

После того как вы получили карту, отправляйтесь на остров Телльтак, напоминающий по форме бычью голову, и как раз между ее «рогами» вы найдете вход в пещеру, где Малькольм Шарп спрятал Изумрудный Груз. Будьте осторожны — обманутый и взбешенный Белтроп рыщет вокруг острова на своем мановаре «Горгона». Если вы не потопите его около Телльтака, он будет преследовать вас, когда вы появитесь в водах Серых Парусов. Вместе с сокровищами вы найдете и дневник Малькольма Шарпа, в котором описана мечта вашего отца о создании на архипелаге независимого государства.

Потопив Белтропа и вернувшись к Ульссону, вы узнаете,

что с гибелью Белтропа защищать Скалшорз стало гораздо тяжелее, и, как назло, и Англии, и Франции, и даже Испании вздумалось прибрать Скалшорз к рукам. Кажется, пиратам придется оставить Скалшорз.

Но вдохновленные идеями своего отца, вы уговариваете Ульссона начать на архипелаге создание новой свободной республики. Он соглашается и говорит, что для этого необходимо сначала избавиться от угрозы со стороны колониальных держав и в первую очередь защитить Скалшорз от Франции, которая уже начала собирать флот для захвата пиратских островов. Ульссон даже предложит вам новый корабль.

Отправляйтесь на остров Айль дОранж. В таверне вы встретите французского офицера, который уже изрядно надрался, но продолжает хлестать вино. У него вы узнаете, что французский суперинтендант Эймери д'Орильяк отправился инспектировать состояние форта на французском острове Омори. Именно д'Орильяк является ответственным за карательную экспедицию на Скалшорз.

давно доставили новую партию каторжников. В той же таверне поговорите с Джереми Мак-Меллоном. Расскажите ему про идею построения новой республики на архипелаге. Она ему понравится,



и он пообещает найти способ остановить готовящуюся экспедицию.

Вернитесь к Ульссону и расскажите ему о том, что нашли себе союзника среди англичан. В ответ Ульссон расскажет, что



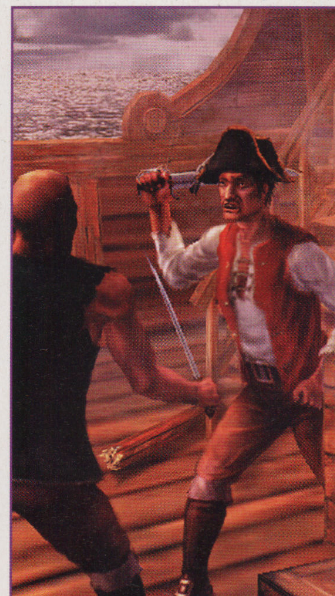
Плывите на Омори и поговорите с д'Орильяком. Подкупите его, дабы он саботировал снабжение экспедиции боеприпасами. Если все пройдет гладко, то угроза со стороны французов будет временно устранена.

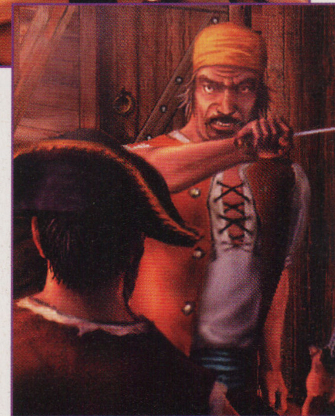
Возвращайтесь к Ульссону и успокойте его: французы не нападут на Скалшорз. Однако вы узнаете, что англичане готовят флот для атаки.

Отправляйтесь на Хайрок. Там поговорите с хозяином таверны — он расскажет, что на Хайрок недавно... на острове Серые Паруса появился новый главарь — пират Фелипе по прозвищу Мясник — и посоветует поговорить с ним.

Отправляйтесь к Мяснику, и познакомьтесь с ним — он скажет, что ваша идея создать в архипелаге новое свободное государство ему по душе. После этого сообщит, что три испанских линейных корабля идут на Скалшорз, чтобы напасть на пиратские поселения. Вам необходимо немедленно перехватить их на подходе к острову. После этого он предложит свою помощь в сражении с испанцами.

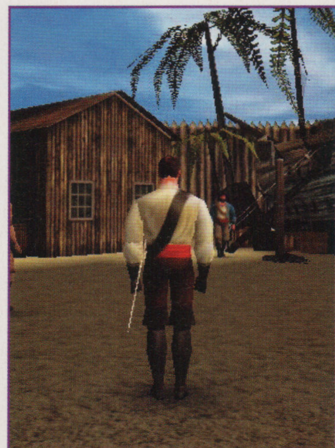
Потопив все три линейных корабля (постарайтесь один из них все же захватить), отправляйтесь навестить Мак-Меллона. Он скажет вам, что все готово для того, чтобы поднять бунт на Хайроке и единственное, в чем он нуждается,— это деньги на оружие для повстанцев. Всего ему нужно 3000 золотых. Заплатите ему эти смешные деньги. После этого Мак-Меллон расскажет, что у Мертвого острова стоят три новых английских корабля. Вы должны избавиться от них, иначе своими орудиями они подавят бунт и высадят на Хайрок десант для восстановления контроля над колонией.





Поднимайте паруса и плывите к Мертвому. После битвы загляните к Ульссону. Старый пират похвалит вас за сражение с испанцами, а потом скажет, что ему надоела пиратская жизнь и он собирается покинуть архипелаг и направиться в Европу. Там он купит небольшую таверну на берегу и проведет остаток жизни в тепле и покое. А вместо себя он назначает вас главой пиратов Скалшорз.

Попрощавшись с Ульссоном и пообещав когда-нибудь его навестить, загляните к хозяину таверны на Шарк Айленде. Фрэнсис Дулларс передаст вам письмо от Джереми Мак-Меллона, в котором тот сообщает, что непредвиденные обстоятельства мешают поднять бунт на Хайроке. Испанцы собирают флот около Айлы Баллены, чтобы атаковать Хайрок. Вам предлагается потопить испанский флот, а заодно и захватить Айлу Баллену.



После захвата Айлы Баллены сплавайте на Серые Паруса. Там Берквист передаст вам второе письмо от Мак-Меллона. Плывите на Хайрок и поговорите с Мак-Меллоном, который отправит вас завоевывать Гранда Авилию. Потом Мак-Меллон попросит вас захватить Айль дОранж. Сделайте это и уговорите губернатора Айль дОранжа присоединиться к новой республике. Теперь вы окончательно установите свой контроль над всем архипелагом. MG

Шахматы со Смертью

Высадка провалилась... Черт, никто даже не успел понять, что именно произошло! Корабли просто сыпались с орбиты и взрывались в атмосфере, как рождественский фейерверк. Проклятый Виндиго все-таки нашел выход, хотя казалось, что уж сейчас-то мы схватим его за хвост... Что за оружие оказалось в руках маньяка? Как оно попало в эти самые руки? Ответы на эти вопросы еще предстоит найти...

Николай Барсуков ака Barsick



Паспорт

Parkan: Iron Strategy

Жанр: Action/Strategy
Издатель: «Никита»
Разработчик: «Никита»

URL http://www.nikita.ru

Системные требования:
Процессор: Pentium II-266
RAM: 64RAM
Video: 3D-ускоритель

Впрочем, если обшивка не выдержит, то и искать-то будет некому. Ладно, настало время сосредоточиться и постараться не сдохнуть, поверхность приближается, надо ложиться в «гамак». Он, ясное дело, не рассчитан на такие нагрузки, но, черт возьми, ничего лучше вроде и не придумаешь... Хорошо хоть нас немного натаскали на полигоне, если выживу, появится шанс применить знания на практике. Говорят, в такие моменты надо думать о чем-то приятном — планетка, на которой находилась тренировочная база, была вроде ничего. Она называлась Тара.

Тренировочные миссии

Справка

Тара. Молодая землеподобная планета в системе Бранда — небольшой желтой звезды на самой периферии скопления. Вторая космографическая экспедиция Скарсгарда открыла эту планетную систему совершенно случайно — во время поисков чистых «окон» среди пылегазовых облаков.

Позднее на планете обосновались переселенцы с Тенгри и Специи. После того как началось серьезное изучение Лабиринта, Федеральная служба изысканий построила на этой планете ремонтную базу и учебный полигон. Именно здесь нас и пытались подготовить к операции.

Характеристики
Атмосфера: пригодна для дыхания.
Сила тяжести: 0,98 g (0,98 стандартного земного).
Длительность суток: 23 часа 17 минут.
Дневная температура: в среднем 17°С.
Ночная температура: в среднем − 5°С.
Ландшафт: землеподобный.
Опасные животные: не известны.

Тренировочная миссия 1. Огневой рубеж

Игрок должен получить сведения о жидкостях (в воду не лазить — убьет) и навыки:
- передвижения на местности;
- стрельбы из разных видов оружия;
- захвата wingmen;
- отдачи приказов wingmen.

Основное задание:
1. Уничтожить все мишени, расположенные на острове.
2. Захватить нейтральный варбот.
3. Уничтожить вражеский варбот.

Тренировочная миссия 2. Конструктор

Игрок должен получить навыки:
- захвата и ручного управления зданиями;
- управления варботами большого типоразмера;
- защиты от враждебно настроенной фауны.

Основное задание:
1. Захватить большой завод.
2. Построить варбот.
3. Захватить ангар на острове.

Дополнительное задание:
уничтожить враждебных животных.

Тренировочная миссия 3. Полевой лагерь

Игрок должен получить навыки:
- поиска месторождений;
- строительства разных типов зданий;
- управления варботами и зданиями в дистанционном режиме;
- налаживания производственного цикла полевого лагеря;
- обороны лагеря от варботов противника, захвата и перезахвата зданий.

Основное задание:
1. Найти и захватить генератор.



2. Найти и захватить бункер.
3. Найти месторождение минералов и построить шахту.
4. Произвести четыре варбота.
5. Разгромить вражеский патруль.

Тренировочная миссия 4. Телепорт

Игрок должен получить навыки:
- использования мобильного Центра управления;
- проведения исследований с помощью лаборатории;
- использования телепортов.

Основное задание:

1. Захватить мобильный командный пункт.
2. Найти и захватить большой завод, расположенный на нижнем плато.
3. Найти и захватить лабораторию.
4. Найти и захватить телепорт.



Генератор. Ну почему всегда все дело в генераторе? Могли бы и договориться, вот только не с кем — железо одно кругом.



5. Разработать и построить большой летающий варбот.
6. Добраться до телепорта и покинуть учебный полигон.

Давать советы по прохождению тренировочных миссий — дело неблагодарное, они для того и существуют, чтобы внушить самые основные навыки выживания. Если они не усвоены, то и все остальное не заладится. Пользоваться подсказками, раскиданными повсюду, — вот залог успеха.

Боевые компании

Компания 1. Обманчивый Теллус

Ну вот, вроде снова выжил. Посадочка была еще та, хотя, наверное, это было скорее падение, такое немного управляемое падение. Рот полон крови и выпавших пломб — ничего, бывало и хуже, главное — жив. Хорошо, что догадался напялить скафандр — корабль так ударился о поверхность, что лопнула добрая половина стрингеров, и в образовавшиеся в обшивке широкие щели проникла местная атмосфера. Она хоть и неопасна сама по себе, но ходят слухи про какие-то нанодеструкторы, которые невидимы, но зато крайне активны, когда есть чем поживиться.

Да, отлетался «Паркан», ничего не скажешь. Такую рухлядь теперь даже на металлолом стыдно продавать. А ведь где-то здесь бродят варботы противника, да и фауна на этом Теллусе, пропади он пропадом, говорят, зубаста. Ладно, пора вылезать, пока гости не появились. Хорош я буду в своей противоперегрузочной сбруе, да еще надетой поверх скафандра. Слава богу, ребята не видят, а то анекдоты ходили бы по всему Лабиринту... Ребята... Какие ребята?! Сам же видел, как гасли на радаре зеленые точки одна за другой, пока не сгорели датчики и аппаратура не отказала... Ответишь ты мне, Виндиго, за все ответишь!

Справка

Теллус. Старая землеподобная планета в системе Реи. Рея — звезда класса G7 — является одной из 14 звезд Лабиринта, координаты которых известны в настоящее время. Для справки: всего официальный каталог Лабиринта насчитывает 207 надежно установленных планетных систем, хотя на самом деле уже сейчас известно более 400.

Рея расположена довольно далеко от внешней границы скопления, причем рядом с ней находится довольно большое «окно», известное как «полость Хартмана». Координаты звезды были вычислены на основании анализа данных, полученных беспилотными зондами.

Планета Теллус была выбрана для высадки десанта прежде всего из соображений внезапности. Кроме того, командование флота метрополии полагало, что мятежники блокировали работу телепортов только по периферии скопления, не нарушая коммуникаций в своем глубоком тылу.

Характеристики

Атмосфера: пригодна для дыхания.
Сила тяжести: 0,9 g (0,9 стандартного земного).
Длительность суток: 19 часов 23 минуты.



Собственные ракеты способны полностью ослепить варбот на некоторое время. Очень неудобно!

Советы

Захват зданий

Осуществить это крайне важное мероприятие иногда бывает не так уж и просто. Во-первых, они всегда охраняются, а во-вторых, и сами не дадут расслабиться, так как вооружены довольно мощными орудиями. Препятствия эти серьезны, но вполне преодолимы, если только усвоить несколько простых правил. Их можно разделить на три основных направления: непосредственный захват — когда вы сами, лично, делаете всю работу, опосредованный захват - в этом случае все делает варбот,



находящийся под вашим управлением, автоматический захват — варбот, настроенный соответствующим образом, осуществляет все мероприятие независимо от вас.

Непосредственный захват

Наиболее быстрый способ окрасить любое здание в свой цвет — сделать все самому. Опасность, конечно, существует. Охрана, орудия самого здания и прочие факторы окружающей среды. Однако и выход из дома за хлебом иногда кончается фатально, так что бросьте свои

СОВЕТЫ

опасения и выходите на свежий воздух.
Первым делом надо разобраться с охраной, как показала практика, три варбота в непосредственной близости от здания не могут положить конец вашему начинанию, главное — не подставляться откровенно под их стволы, а бежать с максимальной скоростью и при этом постоянно петляя. Таким образом удается добежать до сооружения и укрыться за его силовыми полями.
Орудия самого здания стреляют навесом, причем не очень часто, так что вполне можно удрать от падающих снарядов и приблизиться к сооружению на максимально короткое расстояние. В этом случае огонь прекращается и единственное, чего можно опасаться, это охрана, которая стремится забраться под силовые поля здания и уничтожить вас.
Во внутренних коридорах тоже не совсем безопасно, как только здание перейдет в ваши руки, произойдет попытка перезахвата. Лучший способ борьбы с ним — остаться в командном пункте, дождаться визитера и расстрелять его в упор. Занятие это довольно нервное, но вполне оправданное. Следующий претендент подойдет через пару минут, и можно успеть сбегать до «зарядника».



● *Жалкое зрелище! Гордый корабль со славной историей догорает на поверхности неизвестной планеты.*

Дневная температура: в среднем 25°С.
Ночная температура: в среднем 9°С.
Ландшафт: Сглаженные горы, разделенные широкими долинами рек.
Опасные животные: пузырник, летающая «медуза» примитивный, но весьма опасный стайный хищник.

Миссия 1. Прибытие

Основное задание:
захватить нейтральный варбот.
Дополнительное задание:
1. Уничтожить вражеские патрули.
2. Уничтожить враждебных животных.
Полезные советы:

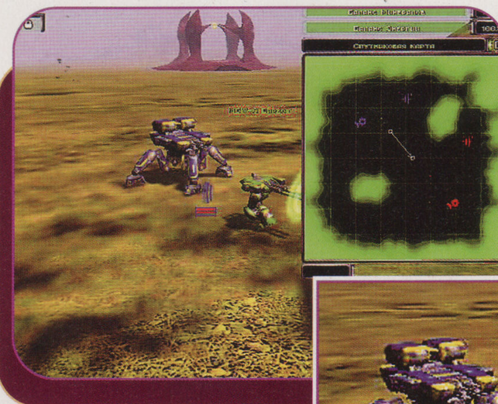
Все стрелковое оружие имеет ограниченный радиус действия. Используйте лазер для поражения удаленных целей.

● *Вечерело. Битва все продолжается, и конца этому не видно. Видно до конца ресурсов будем воевать...*



Управляемые ракеты (УРС) — лучшее средство для борьбы с воздушными целями.

Уничтожение нейтрального варбота (цели миссии) ведет к немедленному провалу задания.



Миссия 2. Обходной маневр

Основное задание:
1. Захватить вражеский бункер.
2. Захватить вражеский завод.
3. Захватить вражеский генератор.
Дополнительное задание:
уничтожить враждебных животных.
Полезные советы:

Не подставляйте ведомых под огонь бункера. Захват этого здания вполне можно осуществить самостоятельно.

Захват бункера позволяет перезарядить и отремонтировать боевой костюм, а также починить ведомых, если возникнет такая необходимость.

Остерегайтесь даже самых легких вражеских варботов — эти машины постоянно используются противником для захвата зданий.

В районе озер — на восток от бункера — можно найти пару нейтральных варботов.

Постарайтесь захватить и использовать завод противника для производства подкреплений.

Миссия 3. Шаткое равновесие

Основное задание:
1. Захватить все генераторы в данном районе.
2. Захватить и использовать телепорт.
Дополнительное задание:
1. Уничтожить мобильные силы противника.
2. Захватить или уничтожить лагерь противника.
Полезные советы:

Постарайтесь захватить ангар противника. Его удобно использовать в качестве опорного пункта или исходной точки для накопления сил перед решающей атакой.

Другой способ атаки — разделение сил. Пока ударная наземная группа проводит отвлекающую атаку на ангар, летающий варбот может попытаться проникнуть на территорию противника и захватить завод и генератор. В случае успеха акции силы противника будут серьезно подорваны, даже если он сумеет через некоторое время отвоевать эти здания.

Захват завода и генератора можно производить и в режиме ручного управления.



Телепорт заработает только в том случае, если в ваших руках находятся оба генератора.

Компания 2. Ущелья Алари

Немного тошнит. Интересно, это нормальное явление после телепортации или чертова машинка что-то там не так собрала в атомной структуре? Никто и понятия не имеет, как именно работают все эти заброшенные механизмы Зодчих, а ведь туда же, осваивать... Нет, у человека все-таки не совсем все дома. Ну какое разумное существо полезет в непонятную дыру, которая ведет неизвестно куда? Ладно, хватит ныть. Тем бо-

лее что справился я с этой довольно хитрой операцией. Отбить два генератора это вам не фунт планктона! И что интересно — опять не сдох, хотя возможностей было ну просто завались. И будет, если не начать что-нибудь делать... Так, что у нас тут? Вроде гравитация изменилась. Ага, мы на другой планете.

Справка

Алари. Молодой мир в системе звезды Акрон. Из-за исключительно сложного, изрезанного горного рельефа он никогда не был толком исследован. Карты известных районов Алари были составлены на основании отчетов первой и второй экспедиций Фрезера.

Постоянного населения на планете нет, хотя и известно, что компания TransGal организовала в свое время несколько автономных баз в долинах, лежащих вдоль маршрута Фрезера.



Местные...

Миссия 1. Стальной монстр

Основное задание:
1. Захватить вражеский ангар.
2. Захватить вражеский генератор.
3. Уничтожить тяжелый варбот противника.



Характеристики

Атмосфера: концентрация кислорода достаточна для дыхания, но слишком большой процент углекислого газа вынуждает применять дыхательные аппараты.

Сила тяжести: 1,3 g (1,3 стандартного земного).

Длительность суток: 21 час 10 минут.

Дневная температура: в среднем 34ºC.

Ночная температура: в среднем 12ºC.

Ландшафт: молодые, не выветрившиеся горы.

Опасные животные: На планете обитает разновидность летающей рептилии, известная как «аларанский дракон». Животное исключительно опасно даже для сравнительно больших варботов. Колонисты рекомендуют избегать столкновения с ним или расстреливать стаи с максимальной дистанции.

4. Захватить вражеский завод.

Дополнительное задание:

уничтожить мобильные силы противника.

Полезные советы:

Не ввязывайтесь в затяжные бои с «драконами». Вы не можете пополнять свой отряд, поэтому любые потери для вас — непозволительная роскошь.

Пробивайтесь к ангару. Организация опорного пункта — это самый легкий путь к победе.

Не оставляйте ангар в своем тылу без охраны и тщательно следите за перемещениями противника — прорвавшиеся варботы могут отвоевать это здание и организовать очаг сопротивления в вашем тылу.

Перед атакой завода обязательно захватите генератор. Постарайтесь выманить тяжелую машину поближе к нему и расстреляйте варбота прямо с ремонтной площадки.

Миссия 2. Перевал Баллена

Основное задание:

добраться до последнего буя, оставленного Балленом.

Дополнительное задание:

уничтожить патрули противника.

Полезные советы:

На перевал можно подняться только с помощью большого летающего варбота.

Вы можете обнаружить и захватить мобильный командный пункт — это нейтральный варбот, спрятанный в одном из ущелий. Захват этой машины облегчает управление войсками, но сама по себе она является лакомой целью для вражеских патрулей.

Используйте летающий варбот крайне осторожно — его потеря делает миссию практически невыполнимой.

Миссия 3. Потерянный ключ

Основное задание:

захватить варбот, спрятанный на складе противника.

Дополнительное задание:
1. Уничтожить мобильные силы противника.
2. Захватить или уничтожить лагерь противника.

Полезные советы:

С помощью строителя произведите модернизацию завода. Это



позволит вам выпускать средние варботы и существенно облегчит прохождение миссии.

Захватите генератор и обязательно позаботьтесь об его охране — контратаки начнутся немедленно. Используйте генератор как опорный пункт при движении на север.

Советы

Опосредованный захват

Дело это не такое простое, как может показаться. Да, в случае поражения все, что вы теряете, — один варбот, но все дело в том, что поражения тут бывают часто. Во-первых, управлять варботом далеко не так удобно, как собственным скафандром. Чего стоит одна только функция поворота башни независимо от направления движения. Разобраться с этим дано не каждому (мне, например, точно не дано!). Если же башню зафиксировать в центральном положении, то удобства прибавится не особо много, так как мышь уже не в силах повернуть варбот в другую сторону.

Имеют значение и габариты «подопечного» варбота. Роботы большого размера ужасно неуклюжи, и в коридорах зданий крайне остро ощущается клаустрофобия. Таким образом, робот должен быть минимальных размеров, это залог успеха. Конструируя варбота конкретно под это задание, вы можете применить всю свою фантазию. Преимущество летающих варботов сводится на нет при ручном управлении, помимо всех вышеописанных трудностей появляется еще одна — необходимость регулировать высоту полета. Залететь в здание не так-то просто. К тому же летающие варботы — удобная мишень для всех систем вооружения за исключением орудий здания, которые в общем-то редко находят свою цель. Особое значение при управлении летающим юнитом преобретает искусство своевременного залета под поле здания. Главная задача — скрыться от охраны, а уж под прикрытием искать заветную дверь.

СОВЕТЫ

Автоматический захват

Здесь все предельно просто. Даете роботу указание «Найти и захватить», и дело в шляпе. Ну, на самом деле и тут есть свои сложности. Первая из них заключается в отсутствии или наличии у вас мобильного центра управления или бункера. Отдача приказа с «улицы» автоматически распространяется на всех подопечных, а нам это не нужно. Таким образом, для начала операции автоматического захвата надо обзавестись командным центром. Помимо возможности отдачи приказов одному конкретному варботу вы можете отправить его к конкретному зданию, если, конечно, оно уже обозначено на карте. В противном случае юнит отправляется в свободный поиск и захватывает все, что видит. Такая тактика обычно ведет к скоропостижной кончине подчиненного и редко дает позитивные результаты.
В случае применения автозахвата особое внимание следует уделять конструкции робота. Как правило, есть смысл брать самое скоростное шасси, двигатель максимальной мощности, а остальное ставить по минимуму, так как масса имеет решающее значение. Масса брони сильно снизит скорость передвижения, да и генератор поля весит немало. Лучше применять все самое легкое, данные есть на панели конструктора. К тому же там можно посмотреть и максимальную скорость вашей будущей конструкции. Легкий и быстрый варбот гораздо вероятнее доберется до цели, нежели его тяжеловесный собрат, обвешанный пушками и ракетными установками.
Имеет смысл строить пару таких роботов, они здорово отвлекают вражеских юнитов, так что из двух претендентов один достигает заветной зеленой площадки.
Отвлекающие атаки поощряются во всех формах, вы можете послать на заклание несколько боевых моделей, тогда может получиться и вовсе приятная ситуация — ваше свежезахваченное здание в окружении дружественных варботов, которые только что порвали охрану.



Постарайтесь захватить или уничтожить вражеские бункер и завод, которые расположены прямо перед входом в долину, где разбит вражеский лагерь. Используйте эти сооружения как очередной опорный пункт.

Миссия 4. Последний бастион

Основное задание:
1. Разгромить вражескую базу.
2. Захватить все генераторы в данном районе.
3. Захватить и использовать телепорт.

Полезные советы:

Старайтесь уничтожать вражеские патрули как можно быстрее, используйте ракеты. В начале миссии экономьте боезапас ведомых — возможность подзарядиться представится не скоро.

Обязательно добивайте поврежденные машины противника, нельзя допустить, чтобы они отремонтировались и атаковали вас снова.

Не пытайтесь атаковать бункер вместе с ведомыми. Используйте команду «Стоять» из меню управления ведомыми и захватите это сооружение самостоятельно.



Выманивайте вражеские патрули под огонь бункера, не позволяйте своим варботам ввязываться в затяжные бои на расстоянии от него.

Захватите ангар самостоятельно — ведомые должны в это время выполнять отвлекающий маневр и атаковать силы охранения.

При попытках контратак старайтесь прежде всего уничтожать легкие силы противника — эти варботы могут не только вести бой, но и захватывать здания.

При захвате башни на плато используйте одного из ведомых для отвлечения огня противника. После захвата здания используйте его так же, как и бункер в долине, — выманивайте патрули противника под огонь тяжелого оружия башни.

Компания 3. Пламя Логи

Да, жаркое выдалось дельце. Никогда не любил сознательно жертвовать варботами. Неизвестно почему, но они всегда ассоциировались у меня с живыми существами, пусть неразумными, но живыми. Вопрос стоял до отвратительного просто — или я, или они. Кто-то должен был пострадать в предыдущей операции, это оказались невинные механизмы, преданно выполняющие полученные от меня приказы... Ладно, старик, расслабься, видать, на этот раз проклятый телепорт неправильно соединил при сборке какие-то нервы в твоей и без того отбитой голове. Надо собраться с мыслями и освоиться в новой обстановке. Кстати, сила тяжести, кажется, вновь изменилась, похоже, я становлюсь настоящим индикатором гравитации. Все из-за этих телепортов, разумное существо просто не предназначено для таких безумных перемещений.



Если бы не дело — так и гулял бы под сенью этих... деревьев.

Справка

Логи — это молодой вулканический мир в системе красной звезды-гиганта Сурт, которая захватила планету при пролете сквозь формирующееся звездное скопление. Планета имеет плотное металлическое ядро и весьма богата тяжелыми металлами и радиоактивными элементами.

Планета была открыта второй экспедицией Фрезера (федеральная служба изысканий) во время исследований сети телепортов. Первоначально права на разработку Логи получили тенгрийцы — ими были заложена знаменитый рудник «Серебряный глаз» и база Атаган. И база, и рудник были почти полностью разрушены мятежниками Виндиго.

После войны федеральное правительство выкупило у Тенгри «Серебряный глаз» и базу Атаган, а затем передало их в виде компенсации за военные потери колонистам с Виланда. Однако все попытки вновь наладить разработку Логи до сих пор не увенчались успехом.

Характеристики

Атмосфера: совершенно непригодна для дыхания в основном состоит из азота и его окислов, небольшого количества инертных газов и углекислоты.

Сила тяжести: 1,2 g (1,2 стандартного земного).

Длительность суток: 31 час 42 минуты.

Дневная температура: в среднем 61°C.

Ночная температура: в среднем 28,5°C.

Ландшафт: притяжение близкой звезды-гиганта порождает мощные приливные волны в коре планеты и вызывает постоянные землетрясения и извержения.
В результате на поверхности Логи сформировался сильно изрезанный горный ландшафт. Его отличительная особенность — глубокие разломы, заполненные раскаленной лавой.

Опасные животные:
На планете обитает очень крупное и весьма опасное животное, которое обычно называют сухопутной креветкой. Это настоящий живой танк, и встреча с ним может быть фатальной для любого боевого робота.

Миссия 1. Серебряный глаз

Основное задание:

захватить вражескую лабораторию.

Дополнительное задание:

1. Уничтожить мобильные силы противника.
2. Захватить или уничтожить лагерь противника.

Полезные советы:

Теоретически данная миссия вполне проходима «в лоб» — прямым захватом лаборатории. Эту операцию вы можете совершить лично, под минимальным прикрытием ведомых или при помощи летающего варбота — если вам удастся его сохранить и довести до бункера.

При стратегии «планомерного развития» необходимо использовать несколько хитростей:

♦Не ввязывайтесь в бой с сухопутной креветкой — немедленно уводите свою группу на юг. Вполне возможно, что чудовище наткнется на вражеский патруль — кто бы не выиграл сражение, победа будет выгодна только вам.

♦Не захватывайте нейтрального строителя, пока не доберетесь до бункера на базе Атаган. С помощью тяжелых орудий уничтожьте креветку и вражеский патруль, а потом уже захватите боевой робот.

♦Захватите башню и шахту, расположенные к западу от вас. Для захвата башни используйте тактику отвлечения огня противника при помощи ложной атаки одного из варботов.

♦На захваченной позиции можно будет организовать отличный опорный пункт для атаки на базу противника. Используйте тактику выманивания вражеских патрулей под огонь ваших фортификационных сооружений.



Миссия 2. Конвой

Основное задание:

1. Захватить все генераторы в данном районе.
2. Захватить тяжелый варбот.
3. Доставить захваченный варбот к точке рандеву.

Дополнительное задание:

уничтожить мобильные силы противника.

Полезные советы:

Организуйте производство варботов. Для этого вам необходимо найти и захватить шахту — она располагается в одной из небольших долин, к востоку от вашего лагеря.

Позаботьтесь о модернизации своей техники. Для этого нужно захватить лабораторию, которая расположена сверху на плато.

Миссия будет считаться проваленной, если тяжелый варбот будет уничтожен противником. Поэтому постарайтесь уничтожить все вражеские патрули по маршруту следования конвоя. Для большей надежности рекомендуется управлять этой машиной самостоятельно.



Вода красива, но смертельно опасна. Нанодеструкторы вмиг разберутся с любым скафандром, а там и за содержимое примутся.

Миссия 3. Перехват

Основное задание:

1. Уничтожить все транспорты вражеского каравана.
2. Захватить транспорт с ценным оборудованием.

Дополнительное задание:

уничтожить мобильные силы противника.

Полезные советы:

Конвой считается разгромленным после уничтожения двух транспортов, которые следуют вместе с силами охранения с северо-запада на юго-восток. Если хотя бы один транспорт достигнет точки назначения, задание считается проваленным.

Не атакуйте башни «в лоб» — к северу от точки высадки можно отыскать варбота, вооруженного крылатыми ракетами.

Найдите и захватите ангар. Его можно использовать, как опорный пункт для ваших следующих атак.

Миссия 4. Острова тумана

Основное задание:

1. Захватить вражеский генератор.
2. Захватить и использовать телепорт.

Полезные советы:

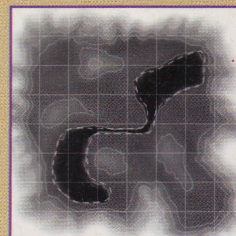
Отыщите на острове большой летающий варбот — на нем вы сможете добраться до телепорта. Учтите, это слабая машина, и она не годится для штурма вражеских позиций.

Облетите цепь островов ближе к побережью, по возможности прижимаясь к поверхности лавы, для того чтобы избежать огня средств ПВО.

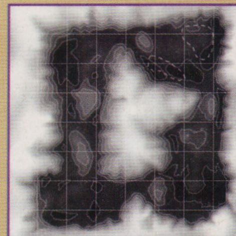
Посадите летающий варбот в безопасной от вражеского огня зоне — помните, без этого боевого робота вы будете прикованы к одному из островов и просто не сможете добраться до телепорта. Для подавления сил противника используйте нейтральные

НАЗВАНИЕ КАРТ

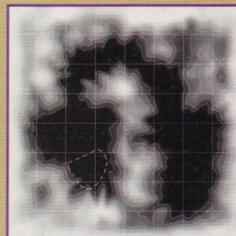
The Arrival (Прибытие)



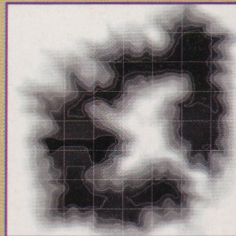
Outflanking Maneuver (Обходной маневр)



Unstable Equilibrium (Шаткое равновесие)



The Iron Monster (Стальной монстр)

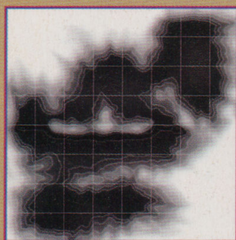


Ballen's Crossing (Перевал Баллена)

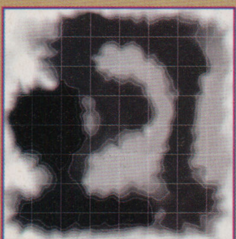


НАЗВАНИЕ КАРТ

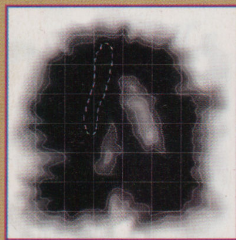
The Lost Key (Потерянный ключ)



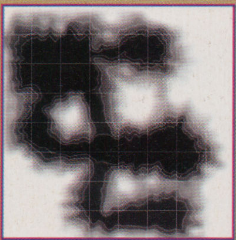
The Last Bastion (Последний бастион)



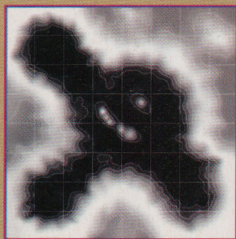
The Silver Eye (Серебряный Глаз)



The Convoy (Конвой)



Interception (Перехват)



машины — их можно отыскать на одном из островов.

Компания 4. Лабиринты Тиманго



Да, еще бы чуть-чуть и мои кости остались бы белеть на одном из этих островов. Хорошо хоть удалось не потерять летающий варбот, шансов выбраться просто не осталось бы вовсе. Здорово помогли и найденные мною нейтральные варботы. Как-то вовремя они всегда попадаются, будто кто-то специально их расставил в расчете на такого идиота, как я. Причем расставил так, что только на последнем издыхании до них и добраться, никак иначе. Наверное, тогда будет неинтересно... Хотя и так неинтересно, каждую секунду какая-нибудь железяка норовит грохнуть.

Читал предыдущую запись в дневнике, похоже, после этой телепортации мозги встали наконец на место. Теперь я этих варботов просто ненавижу, причем, что характерно, независимо от принадлежности. Просто устал общаться с металлом. Люди, где вы?! Удастся ли когда-нибудь еще повстречать настоящего человека? А может, это все плод моей фантазии? Может, и нет никаких людей, кораблей, звезд, а есть только я, варботы, генераторы и порталы? Надо обдумать на досуге... Вот только досуга тоже пока не предвидится, вон опять какая-то гадина ползет.

Справка

Тиманго — это самая крупная луна газового гиганта Кронос. Постоянного населения на планете не было вплоть до самого мятежа сторонников Виндиго.

Характеристики

Атмосфера: сильно разрежена и непригодна для дыхания. В основном состоит из углекислого газа и азота.

Сила тяжести: 0,85 g (0,85 стандартного земного).

Длительность суток: 16 часов 28 минут.

Дневная температура: в среднем 12ºC.

Ночная температура: в среднем –74ºC.

Ландшафт: потоки льда, возникшие при разрушении внутреннего кольца Кроноса, и метеорные рои бомбардировали Тиманго в течение почти двадцати тысяч лет. Поэтому сейчас на поверхности планеты образовался настоящий лабиринт из узких, наполовину заполненных пылью каньонов. Большая часть поверхности планеты сильно изрезана и практически непригодна ни для строительства, ни для передвижения. Заметных запасов полезных ископаемых на Тиманго также не обнаружено. Остается загадкой, зачем чужаки основали на поверхности этой сравнительно небольшой луны свой опорный пункт. Единственной территорией, более или менее пригодной для организации поселений, является дно Моря Мрака — треугольная, расширяющаяся к югу долина, которая расположена в экваториальной зоне планеты. Похоже, такого же мнения придерживались и чужаки — все тиманские артефакты были обнаружены именно в этом районе.

Опасные животные: На планете обитает крупный и опасный стайный хищник — так называемый панцирный червь, или червь-пескорез. На самом деле каждая особь является симбионтическим сообществом настоящего червя и наездника — животного, родственного земным членистоногим.

Миссия 1. Грубая сила

Основное задание: уничтожить мобильные силы противника в точке высадки.

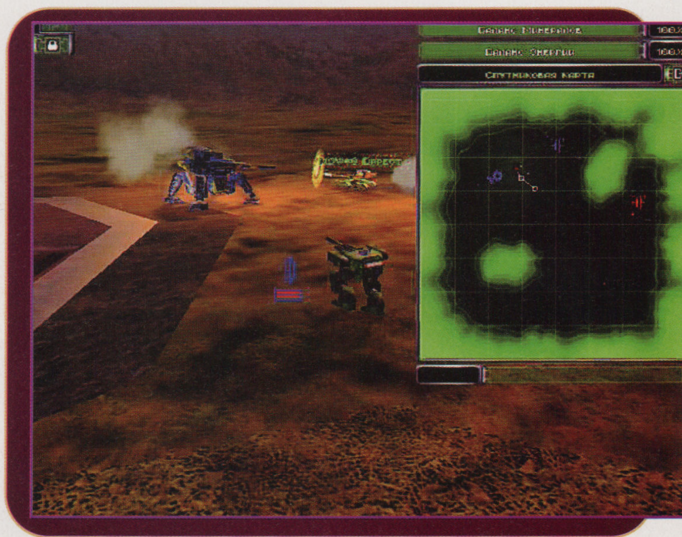
Полезные советы: Не пытайтесь расправиться с противником самостоятельно — в ущельях к северу от вас можно найти нейтральных варботов и использовать их как ведомых или даже под ручным управлением.

Используйте естественные укрытия. Однако учтите, что деревья могут быть легко уничтожены противником. Кроме того, благодаря большой высоте машины боевой робот может вести огонь и через укрытие, сверху.

Миссия 2. Мертвый город

Основное задание:
1. Захватить вражескую лабораторию на плато.
2. Захватить все генераторы в данном районе.
3. Исследовать руины мертвого города.
4. Найти и использовать телепорт.

Дополнительное задание: захватить или уничтожить лагерь противника.



Полезные советы: Для развития своей базы вам необходимо захватить и удерживать лабораторию — она находится сверху, на плато. Не позволяйте противнику отбить ее обратно — для этого вам скорее всего придется захватить еще и ангар. Он расположен неподалеку от лаборатории.

Для того чтобы исследовать руины и «открыть» секретный телепорт, необходимо найти среди развалин сигнальный буй и приблизиться к нему.

Компания 5. Черная башня Лакса

Все, не полезу больше в телепорт, хоть убейте! Как-то неправильно они работают. Пригов — тем более, что планомерные исследования планеты так и не были проведены из-за трудностей с доставкой оборудования через систему телепортов.



чем чем дальше в лес, тем больше дров. Началось все с каких-то непонятных ощущений в области желудка, а теперь вообще черт знает что творится. Увидел свое отражение в стекле шлема и потерял контроль над собой. А вы бы не потеряли, если бы увидели, что глаза, которые всю жизнь были серыми, вдруг зазеленели, как неизвестно что? Тут и сам не заметишь, как умом тронешься. Ох, не надо было лезть в те руины... Хотя все датчики молчали... С другой стороны, датчики-то наши, человеческие, а вокруг все чужое, совсем чужое. Глаза стали другого цвета, а дальше что будет? Щупальца вырастут? Как мне тогда со скафандром управляться? Мне теперь без него никак, привык уже. Так, наверное, раки себя чувствуют — снаружи все твердое, только сочленения поскрипывают. Кстати, а что это они поскрипывают? Надо будет варбота завалить поздоровее и смазки у него одолжить. Как все-таки мы в сущности похожи....

Справка

Лакс. Очень странный землеподобный мир. В настоящее время Лакс находится на стадии глобального оледенения, вызванного постепенным угасанием центрального светила.

Согласно гипотезе Перье, которую он изложил в одной из своих ранних работ еще до злосчастной экспедиции на Тиманго, Лакс является родиной строителей телепортов — Зодчих. Это предположение до сих пор вызывает споры среди археологов

Так или иначе, все остатки лаксианской культуры погребены сейчас под трехкилометровой толщей ледника.

Самым известным артефактом на поверхности Лакса является так называемая Черная Башня — точнее, ее руины. Считается, что через ее телепорт



можно добраться до «центрального портала» — самого главного телепорта, из которого возможен неограниченный доступ к любому участку сети.

Характеристики

Атмосфера: пригодна для дыхания.

Сила тяжести: 1,05 g (1,05 стандартного земного).

Длительность суток: 23 часа 16 минут.

Дневная температура: в среднем 0°С.

Ночная температура: в среднем − 28°С.

Ландшафт: Небольшие горные долины, почти доверху заполненные ледником.

Опасные животные: не известны.

Миссия 1. Последние Врата

Основное задание:

1. Захватить вражеский генератор.
2. Найти и использовать телепорт.

Полезные советы:

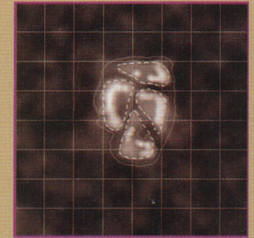
Захватите генератор и не позволяйте противнику отбить его обратно. Легкие вражеские машины можно расстреливать внутри здания. Тяжелые варботы удобно уничтожать стоя прямо на верхней ремонтной площадке — учтите только, что при прямом попадании этот трюк не спасает от гибели.

Вот, собственно, и все. Нарушая данное самому себе обещание, собираюсь войти в последний телепорт. Слухи, которые мне доводилось слышать об этом месте, противоречивы и невероятны. Хочется самому все проверить, даже если и вернусь таким же, как тот контрабандист, который принес сведения о Лабиринте. Дневник оставлю здесь, прямо перед входом. Придавленный камнем, он долго пролежит, возможно, однажды кто-то не менее безумный, чем я, доберется до этого места и узнает о судьбе единственного выжившего при высадке десанта на Теллусе. Где он теперь, этот Теллус? В какой стороне? В этой туманности не видно звезд, сориентироваться просто невозможно. Наверное, это еще одна уловка Зодчих. Посмотрим, какие вы из себя...

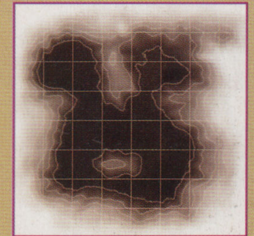
При подготовке материала использовалась информация, любезно предоставленная сотрудниками компании «Никита». MG

НАЗВАНИЕ КАРТ

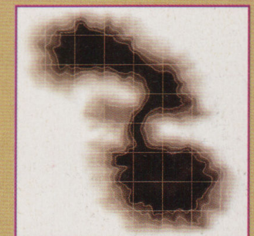
Foggy Island (Острова тумана)



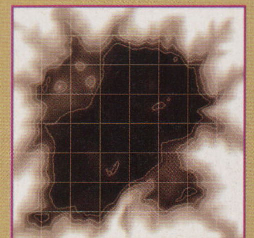
Brute Force (Грубая сила)



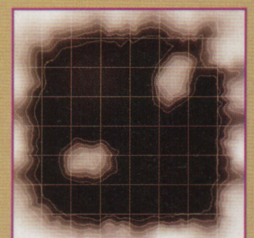
The Dead City (Мертвый город)



The Last Gate (Последние врата)



AUTO DEMO (ДЕМО)



GLAD YOU COULD MAKE IT THIS FAR FOR MORE FUN AND ENJOYMENT, AND AN EVEN BIGGER CHALLENGE, TRY THE ARCADE GAME OR TEST YOUR SKILLS IN THE DUEL

Банников Сергей,
orioner@lvl.ru

Золотым топором за друга Алекса



Golden Axe

Есть игры стратегические, тактические, экономические, карточные, приключенческие, юмористические, задумчивые и многие другие. Но на самом деле на свете существуют всего два типа игр — игры и Игры. Последние от первых отличаются только тем, что настоящую Игру всегда можно вспомнить добрым словом даже спустя достаточно длительное время.



Дедушка единственный из всех умел не только прыгать, но и кувыркаться.



Хрупкие женщины, как правило, отличаются недюжинной силой.



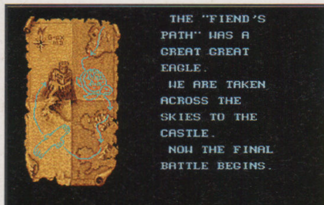
Рыба не рыба, птица не птица. Зато силища могутная.

Замечательной игре Golden Axe недавно исполнилось 10 лет. Выпущенная фирмой Sega, она представляла собой типичную приставочную аркаду для одного или двух игроков. Но в то далекое время, когда AGOLD.EXE начал свое победное шествие по винчестерам 386-х машин, слова «консольная приставка» были как-то не в ходу. Следует отметить, что первоначально файл назывался GOLD.EXE, но его, как правило, переименовывали, чтобы при сортировке по алфавиту он был первым в каталоге (игра состоит примерно из 90 файлов, что опять-таки не было очень типичным для того времени). Запуская этот файл, люди не подозревали, что именно этим им светит заниматься ближайшие несколько недель свободного времени...

Экран выбора героя не оставлял сомнений в том, что с героем будет в конце.

Казалось бы, аркада — она и есть аркада, разветвленный сюжет в ней как-то не предусмотрен. Злые силы захватили некий замок, убили друга нашего Алекса, и теперь добро должно победить нашими руками. Отомстить за поруганную честь и за друга Алекса предлагалось трем персонажам. Вероятно, в руководстве к игре они както назывались. Но человек, обладающий официальным описанием этой игры, видимо, не существовал в природе и вряд ли существует теперь. Поэтому герои назывались просто — Дедушка, Мужик и Девица. Злые языки говорили, что именно за поруганную честь последней и предстоит мстить.

Описывать аркадный геймплей — дело достаточно неблагодарное, но тем не менее попытаюсь передать дух этой игры. Процесс восстановления справедливости разделен на этапы, каждый из которых продолжался, видимо, один день, так как в перерывах герои спали. Ночами их регулярно будили гномы, разнося в заплечных мешках горячительное и закуски (точнее, магию и жизни). Путь к захваченному замку вел, как показано на карте, через деревню на борту громадной черепахи, водным путем на спине не менее огромного орла, далее на пути вставал захваченный замок, а чуть позже — замок главного Врага. Махающие золотым топором обычно начинали с первой задачи — пройти как можно дальше. Этому старались помешать враги в виде разноцветных воинов с палицами и дубинками, амазонки на рыбах (рыба, ходящая посуху аки в воде плывущая, сама по себе является предметом восхищения) и драконах, гиганты с молотами, скелеты в ассортименте, гигантские рыцари и наконец — два палача-великана с огромными топорами. Действие разнообразилось пробегающими синими гномиками с магией, крайне редкими зелеными гномиками с жизнью (жизнь выглядела в виде куска мяса на кости) и пробегающими мимо кричащими детьми. Дети больше всего напоминали пионеров, только без галстуков. Доигравшись до смерти (обычно) или дойдя до победного конца (как правило, только на вторую неделю), игрок получал свой рейтинг в виде количества очков и положения в таблице. Высшей оценкой считалось A+++, и достичь ее можно было, только пройдя игру до конца почти без ущерба для своего здоровья. Так как обычное количество врагов в сцене — два или три, то это было не так просто, как хотелось бы. Всего один пропущенный удар от слишком близко подошедшего скелета, и вот уже две амазонки запинывают тебя до смерти. А в перерывах они еще глумливо хохотали, хорошо хоть без звука. И уж если пропустишь удар от последнего палача, то, кроме всего прочего, получаешь еще удар случайно выбранной магией.



Такого кругаля надо было дать, чтобы добраться до этого замка. Если бы местные драконы умели летать...



Дедушка поднимается с колен, изрядно ощипанный, но не побежденный.



На третью неделю игрок начинал осваивать спецприемы. Во-первых, у каждого героя было че-

тыре удара: простой удар мечом, удар в вертикальном прыжке, разворот на 180° с ударом и удар плечом (или ногами) с разбегу.
В прыжке Дедушка наклонял свои рога вперед, что несколько напоминало корриду. Да, надо сказать, что рога у Дедушки, естественно, на шлеме, а не какого-либо другого происхождения. Дедушка вообще был особенный и вместо разворота выполнял кувырок назад, выбрасывая вперед топор. На рыб и драконов можно сесть самому, сшибив с них вражину. Правда, это надо делать очень быстро и смотреть, чтобы тебя самого не сшибли, но дело того стоит. В качестве погонщика рыбы биться уже гораздо легче — хвостом по морде, и все дела. А уж очутившись на драконе с его файерболами, можно не переживать за супостата: кремация обеспечена на месте происшествия. Скорострельность дракона позволяла бить всех врагов сразу, не считаясь с их жалкими оборонительными попытками. В некоторых местах врагов можно сбрасывать в пропасть, что сохранит жизнь для более важных дел. Самые сложные бои — с парой красных рыцарей и финальными палачами. Однако при правильном раскладе одного красного рыцаря можно сбросить в пропасть (она осталась за левой границей экрана, но тем не менее незримо присутствует). Палачей можно бить только вертикальными ударами: на простые удары они успевают ответить. Учитывая наличие у них сопроводительных сил, это не самое простое занятие.

Но все когда-либо кончается, и вот Дедушка получил свой заветный класс A+++. Да, но пройти то же самое Мужиком оказывается не так-то просто. Там, где Дедушка гасил двух соперников широким замахом топора, Мужик мог бить только одного, что кардинально меняло тактику прохождения. Хорошо еще, что враги всегда вылезали в одних и тех же местах, иногда даже из-под земли. Кстати, будь вы гигантским орлом, понравилось бы вам, что из вас наружу лезут скелеты? Видимо, тот орел, на котором летели герои, был шибко заколдованный... Девица же вообще обладала слабыми характеристиками, зато в прыжке была неподражаема — грациозно оттянув для равновесия меч назад, она поддавала противнику красным сапожком, доходившим ей до колена. Прохождение ей облегчалось только большим количеством магии, которую она могла унести,— от четырех бутылок погибали воины и скелеты, а от шести — и амазонки.



О великий Один! Зевс-громовержец! Аллах акбар! Короче, всем кранты!



Локальный Армагеддон.

Собственно, в игре на самом деле три режима. Первый — Beginner — был характерен тем, что все враги были в два раза слабее, чем в режиме полного прохождения, который незамысловато назывался Arcade. Но, чтобы люди не обольщались легкостью игры, Beginner заканчивался в середине пути героя к главному замку. Режим Arcade был главным пунктом — именно в нем и разворачивались все вышеперечисленные действия. Но для знатоков имелся и еще один пункт. Назывался он Duel и содержал в себе, естественно, дуэль. Если в дуэль играют два игрока, они просто сражаются между собой на ограниченном пространстве перед первым замком. При этом, как это ни странно, та пропасть, которая присутствовала в замке слева, никуда не девалась, и туда можно было врага и сбросить при удачном стечении обстоятельств. Но из-за явного дисбаланса игроков — Дедушка своим топором легко мог нашинковать и Девицу, и Мужика, и их обоих, вместе взятых,— этот режим был не особенно популярен. Возможности сражаться двумя одинаковыми персонажами игрокам предложено не было. А играть в заведомо проигрышной ситуации как-то не катит. Зато для тех, кто не смог найти себе оппонента для дуэли, игра предлагает набор противников, все время возрастающий по сложности. При этом игроку дается ограниченное количество жизни на всех противников без возможности ее восстановления. И если справиться с двумя врагами с дубьем особой трудности не составляет, то совладать с набором из трех персон, один из которых — гигант с молотом, уже проблематично. Единственное спасение заключается именно в той самой пропасти слева, которую разработчики оставили не то по оплошности, не то, наоборот, из самых лучших побуждений. Совершая хитрые боковые маневры, можно заманить одного из врагов в левую часть экрана (надо заметить, что появляются они всегда справа) и сбросить в невидимую пропасть вертикальным ударом. Далее повторять процедуру до исчерпания врагов. Только вот легко попасть под удар всех противников — тут уже надо срочно откатываться вбок, а то догонят и навалят снова. В конце дуэли игрока ждет сюрприз — предложение вставить мифический «disk #2». Что это за диск, я не знаю и по эту пору. Видимо, в той копии, которая разошлась по беспредельным просторам нашей родины, не хватало каких-то файлов. За разумное время отыскать другие версии не получилось, так что до сих пор я так и не в курсе, чем там дело кончилось. В процессе написания данного текста Golden Axe был найден на просторах Internet'а, выкачан и отыгран заново. Но... годы берут свое, пальцы уже не те и скорее тяготеют к пошаговым стратегиям. Дойти до конца дуэль в этот раз мне так и не удалось, так что если кто даст знать, что там в конце за серебряными, красными и золотыми рыцарями,— буду благодарен. MG

Каждому свое

Дедушка был оснащен топором, остальные — мечами. Кроме того, они были немного магами: налицо явный смешанный класс fighter-mage! Дедушка разил супостатов молниями, Мужик создавал серию средней величины взрывов — эдакие ядерные грибочки. Девица была способна призывать огромного дракона, который своим пламенем выжигал все, кроме своих (видимо, у наших была соответствующая мазь от загара). Магия давалась не просто так, а собиралась в виде синих бутылочек, которые таскали в мешках синие гномики. Стукнув гномика под зад коленкой, можно было извлечь из мешка бутылёк и забрать его к себе в верхний левый угол экрана. Так как топор Дедушки был самым мощным оружием, магии у него было немного — всего четыре бутылки. Вообще, интересный способ измерять магию бутылками (это тоже давало много поводов к остротам). Мужик имел возможность унести уже шесть бутылочек, а Девица была способна употребить... гм... использовать целых восемь. Но зато ее меч был самым слабым оружием. Да, каждый герой имел жизнь в достаточно сложной форме. На героя отпускалось три кредита по три полоски из нескольких хитов. Количество хитов регулировалось настройкой от трех до пяти. Враги снимали от полухита до хита, но об этом чуть позже.

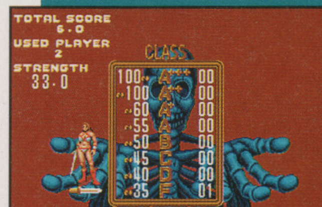


Дедушка любил детей. Поэтому он даже не трогал их своим топором, хотя руки и чесались...

Уголок извращенца

Golden Axe допускал и игру вдвоем, однако не всегда партнера можно было найти под рукой. Но управление каждым героем сосредоточено в одной половине клавиатуры, поэтому родился совершенно безумный стиль игры — одним за двоих. Тут наступали трудности просто запредельные. Идти сладкой парочкой — Мужиком и Девицей — было почти безнадежно. Для асинхронного управления обеими руками требовались многочасовые тренировки — если не верите, попробуйте на досуге. И все равно проще было, задвинув другого героя в угол экрана, биться кем-нибудь одним. И процесс повторялся заново: сначала просто дойти, потом дойти обоими героями, потом дойти без потери кредитов, потом дойти без потери жизни.

Чтобы не ошибиться, на двери табличка: «DEB». А с молотом, видимо, он и есть.





Ну что ж, не удалось попасть в хит-парад местных героев...

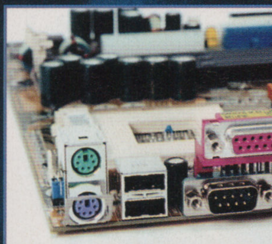


СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

ТЕСТ

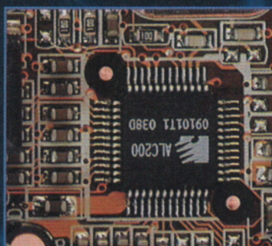
Upgrade



Все рядовые пользователи, умеющие считать деньги, регулярно занимаются апгрейдом. Очевидно, что покупать себе в компьютер по железке за $100 раз в несколько месяцев значительно менее накладно, чем выкидывать два года спустя компьютер целиком и покупать новый.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Звук будущего



Тенденция интегрировать все подряд на системную плату получила свое логичное продолжение — после IDE- и MultiIO-контроллера пошел звук. Технология SoundMAX позволит иметь качественный многоканальный звук, не уступающий, например, плате Creative Sound Blaster Live!.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Анонсы и перспективные технологии



Новостью, наиболее смутившей потребителей, можно считать заявление Microsoft о том, что она намеревается перейти на новую технологию защиты — Product Activation, которая требует получения индивидуального ключа от компании-разработчика, причем уже после установки программы, с предположительной привязкой к конфигурации используемого компьютера.

Один мой знакомый сейчас является активным поклонником приставки SEGA Dreamcast. Немногим раньше, где-то год назад, у него же я видел Sony PlayStation. Поскольку человек этот достаточно серьезный, то возник вопрос, а почему некоторые люди предпочитают приставки значительно более продвинутой игровой платформе — PC?

Мы не будем сейчас рассуждать о том, почему в Штатах и Японии рынок игровых приставок значительно больше по объему продаж, чем у нас. Приведем аргументы местных любителей приставок. Во-первых, это вещь стандартная. То есть если есть игра под Sony PlayStation, а у вас есть приставка, то вопрос, пойдет ли она или не пойдет, не возникает. Во-вторых, это более простой и стабильный компьютер — вам не нужно возиться с апдейтами и обновлениями драйверов, установкой операционных систем и так далее. В-третьих, это дешевле. Срок жизни приставки — года два, не меньше. Купив новую приставку с парой джойстиков, memory cartridge'ем и, может быть, еще парой дополнительных примочек, долларов так за 200 с небольшим, вы можете два года спокойно играть, покупая лишь игрушки. Даже спустя два года эту приставку вполне можно будет продать за полцены. Кроме того, приставочные игры гораздо чаще ориентированы на игру вдвоем-вчетвером, так что всегда можно сыграть компанией, если у вас гости. Недостатки: традиционно из-за худшего качества графики и более слабых процессоров в приставках игры для них носят более «попсовый», с точки зрения PC-игроманов, характер.

Скоро на сцену выйдет X-Box. Я думаю, все уже знают, что это навороченная игровая приставка, разрабатываемая компанией Microsoft. По всем спецификациям — это несколько урезанная и стандартизированная версия обыкновенного IBM PC, ориентированного на игры с искусственно встроенной несовместимостью с PC по внешним устройствам и компонентам. То есть несовместимость только для того, чтобы содрать с покупателей побольше денег за специальную X-Box версию того же самого. X-Box должен появиться на рынке уже этим летом или немного позже и, по идее Microsoft, претендовать на роль «совсем стандартного игрового компьютера». То есть разработчики могут делать игру на PC, ориентируясь на конфигурацию X-Box, и одновременно выпускать обе версии — и для PC, и для приставки. Это в идеале для нас. Реально же могут вмешаться различные корыстные маркетинговые соображения, и тогда часть игр будет выходить только в приставочном варианте — тут, конечно, нежелающим платить $500 за новую супернавороченную приставку придется воспользоваться помощью эмуляторов X-Box на PC, которые, скорее всего, будут достаточно работоспособными, так как процессор и видеокарта и там, и там одинаковые.

Nick A. Skokov

Остапа Бендера всегда отличал комплексный подход к решению вопроса. Попробуем и мы быть не хуже. Взгляните на ваш компьютер, оценивая его как опытный хирург, по частям. Может быть, здесь не хватает уха? Или явно длинноваты ноги?
Поменять компьютер целиком? Старый — продать или подарить и купить новый. Целиком? А с какой стати? Да и от старого некоторые части, тот же флоп, еще вполне работают. Ладно, попробуем по частям.



Мысли об Upgrade

Корпус

Подробное тестирование корпусов для персоналок мы проводили около года назад и в ближайшем будущем повторять его не собираемся: ничего принципиально нового с тех пор не изобрели, да и вряд ли изобретут в ближайшее время. Стандарт АТХ поначалу был воспринят широкими пользовательскими массами в штыки. Ну как же, апгрейд ради лишних 15 fps или 20 миллиметров диагонали экрана человеческой душе понятен, но ради того чтобы компьютер научился «просыпаться» от звука отряхиваемой в пепельницу сигареты... А кто ему вообще разрешал «спать»?!

Тем не менее народ поворчал-поворчал, но новые корпуса стал приобретать исключительно в АТХ-формфакторе. Дело, конечно, в первую очередь в «умном» питании, но на этом список аргументов за АТХ не исчерпывается. Если посмотреть в номенклатуру выпускаемых материнских плат, то вы обнаружите постоянно сокращающееся количество АТ-изделий. Практически платы в старом формате продолжают выпускать только для поддержания обратной совместимости с накопившимся в мире огромным парком АТ-ящиков, но не более того.

Есть и еще один момент. Системные платы и ранее заметно отличались по своим габаритам, но именно сегодня MicroATX, кажется, окончательно подводит черту под долгими дебатами о принципах компоновки системных блоков. Итак, все, что можно, теперь интегрируется на самой материнской плате, а все, что невозможно,— выносится вне корпуса при помощи интерфейсов USB/USB2. Что остается? «Мама» с двумя PCI-слотами, процессор, память да винчестер. Все! Улавливаете, куда ветры дуют? Абсолютно верно, габариты системных блоков для домашних компьютеров будут в будущем медленно, но неуклонно уменьшаться.

Конечно, корпус — это не только железный кожух, но кое-какая полезная начинка. Например, это вентиляторы. Поскольку все компоненты PC, которые в принципе могут нагреваться, греются сегодня по полной программе, то внутри системного блока обязательно должны присутствовать вентиляторы, причем желательно не один. Есть в вашем корпусе место под них — прекрасно, нету — пора покупать новую одежку для компьютера.

Кстати, сам блок питания тоже относится к корпусу, хотя его можно прикупить и отдельно. Требования к нему целиком и полностью зависят от того, что вы успели напихать внутрь

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

На моей «маме» нет AGP-слота, куда мне вставить видеокарту GeForce?

К сожалению, мы серьезно опасаемся, что ни в какой другой слот AGP-карта не установится, какие бы усилия к этому ни прилагались. Впрочем, ситуацию можно поправить. Во-первых, GeForce (по крайней мере, некоторые из моделей акселераторов nVidia) выпускаются и в PCI-конструктиве. Конечно, из-за этого карты теряют львиную долю своей мощности, потому что пропускная способность старой шины и ее способ работы с оперативной памятью не идут ни в какое сравнение с возможностями AGP. Наш совет — все-таки переходить на современные технологии… Однако, описанная ситуация может случиться и с вполне новой материнской платой — например, недорогим изделием на основе чипсета i810 с интегрированным AGP-адаптером, который на плате присутствует, но своего собственного слота не имеет. В этом случае вы тоже можете воспользоваться PCI-картой, однако не забудьте поменять в BIOS компьютера порядок распознавания видеокарт на PCI First.

У меня на «маме» есть интегрированный звук, хороший ли он? И если нет, смогу ли я поставить еще одну звуковую карту в компьютер?

Строго говоря, качество той или иной звуковой карты (в том числе и интегрированной на системной плате) — сугубо субъективный вопрос. Однако в целом в отрасли прослеживается стойкая тенденция к постепенному повышению класса устанавливаемых на платах звуковых контроллеров. Если еще пару лет назад это были наиболее простые и дешевые модели типа старых чипсетов ESS, то сегодня можно приобрести «мать» с установленной на ней звуковой картой семейства Sound Blaster Live!. Впрочем, хотите устроить своей звуковой карте хороший тест? Попробуйте оцифровать (по алгоритму MP3 или WMA) несколько источников информации (песни с музыкального компакт-диска, голос с микрофона и т. п.) с разными показателями



корпуса. Если там можно встретить представителей всех видов и семейств компьютерного железа, то вам неплохо было бы позаботиться о соответствующем Power Supply — мощном (ватт, этак, на 300), с 5–6 длинными универсальными проводами разъемов. Но скажем сразу, такой «постиндустриальный» стиль уже вышел из моды. Современный системный блок — не стационарный пылесос, а элегантное устройство, теряющееся на столе среди прочей разноцветной и полупрозрачной периферии. Поэтому и при выборе блока питания лучше руководствоваться такими параметрами, как уровень шума, качество конденсаторов и предохранителей.

Впрочем, если вы случайно наткнулись на собственную заначку, которую решительно не на что потратить,— можно заняться и благоустройством дизайна корпуса. В России уже появились в продаже многие приятные наработки иностранных конструкторов — от простых «пузатиков» с разноцветными пластмассовыми накладками до настоящих шедевров с нестандартной компоновкой основных функциональных узлов.

I am Trinity

Что бы там ни происходило с эволюцией PC, какие бы новейшие устройства ни появлялись бы на свет, какие бы сверхъестественные технологии ни внедрялись внутрь несчастных персоналок, все равно любой компьютер стоял, стоит и стоять будет на трех китах — центральном процессоре, системной плате и видеоадаптере.

Собственно именно поэтому мы и уделили этим компонентам основное внимание при рассмотрении вопроса об апгрейде. Здесь же приведем краткие соображения по поводу целесообразности замены каждого из этих трех узлов.

Процессор

Существует некий пороговый уровень, после которого увеличение скорости процессора практически никак не сказывается на быстродействии системы в целом. Если исходить из линейки Intel, то этот порог совпадает с младшими моделями Coppermine. В принципе, Pentium III 650 должно хватить еще ну очень надолго, но, сделав поправку на неожиданные повороты технического прогресса, можно остановить свой выбор на модели с тактовой частотой 733 МГц и отдыхать несколько лет, не обращая внимания на всю шумиху, связанную со штурмом полутора- и двухгигагерцовых частот. Баловство это все. А вот с Intel Celeron все обстоит хуже. Модели 700 и 733 МГц еще кое-как угоняются за прочими конкурентами, но лучше все-таки дождаться появления в продаже полноценных «селеронов», работающих на быстрой FSB. Впрочем, они и стоить будут пока дорого... такая вот дилемма!

С AMD все проще. Athlon'ы хороши сами по себе, Duron'ы выгодно выделяются на фоне Celeron'ов. Итоговый выигрыш в цене (после сборки всей системы) по сравнению с Intel будет не столь большим, но кое-что выиграть можно. Стабильность же этих процессоров постоянно повышается, и нет оснований полагать, что этот процесс приостановится. Все же прочие процессоры (и младшие модели AMD, и Cyrix'ы) в расчет можно не брать вообще.

Системная плата

Первичен, конечно же, процессор, и системные платы выбираются под него, а не наоборот. Если такой апгрейд намечен в ваших планах, то вот хороший совет: подождите пару месяцев, пока в продаже не появится достаточное количество разнообразных плат с поддержкой DDR-памяти. Разница в стоимости

А надо ли менять «маму»?

Ведь можно поменять только устаревшую видеокарту на новую, да процессор побыстрее взять?

Возьмем типичный несколько устаревший компьютер, принадлежащий ленивому игроману, у которого в последнее время все руки до усовершенствований не доходили или денег не было. Тем не менее играть было еще можно.

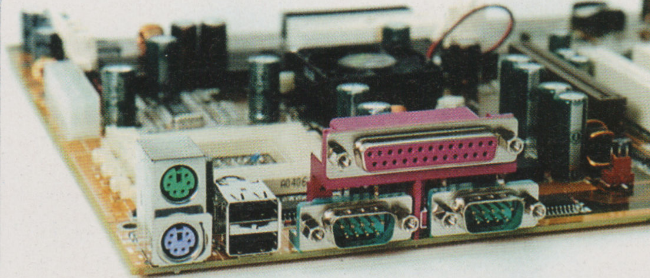
Intel Celeron 366, разогнанный до 83 FSB, то есть 456 МГц, системная плата Chaintech 6-BTM, 128 Мбайт PC100 RAM, Voodoo 3 2000 AGP, IBM 13 Гбайт винчестер, IDE CD-ROM, Creative SB Live! звук, PS/2 клавиатура, PS/2 мышь. Windows 98.

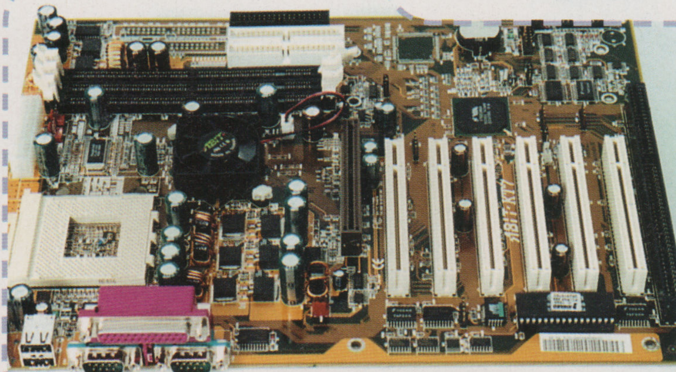
Итак, что мы хотим — VGA и процессор. Начнем с VGA. Вынимаем Voodoo 3 и вставляем GeForce2 MX. Он грузится, разумеется, в 640}480г16 как Standart VGA. Дальше берем драйвера от Creative с прилагающегося CD и ставим. Все благополучно копируется, перезагружается, и дисплей отправляется в sleep до лучших времен. Тем не менее по звукам и жужжанию винчестера ясно, что windows благополучно загрузился. Проблема одна: ничего не видно. Возвращаемся к Standart VGA, берем первые попавшиеся драйвера от nVidia. Ставим — ура! — работает. Но часть игр падает со словами «поставьте драйвера посвежее». Смотрим, оказывается, это был Detonator 5.13. Скачиваем последний официальный 6.31 и ставим. Все виснет в процессе перезагрузки. Эксперимент с еще рядом версий «детонаторов» дает аналогичные результаты. После раздумий догадываемся, что в те времена, когда была выпущена Chaintech 6-BTM, об AGP 4× точно еще ничего слышно не было, а AGP 2× только собирались делать. Скачиваем свежий BIOS для «мамы», прописываем его и пробуем еще раз. Ничего не меняется. Принимая во внимание тот факт, что современные игры все еще в значительной степени, даже в графике, зависят от CPU и то, что последние рекомендованные конфигурации обычно пишут Pentium III 500, понимаем, что процессор надо будет тоже менять. Если даже и не сегодня, то скоро. 6-BTM поддерживает процессоры до 450 МГц по описанию и несколько больше, если скачать свежий BIOS. Но этого все равно мало.

Так что дешево отделаться не удастся и надо менять и системную плату, причем в первую очередь.

Abit KT7

Довольно широко распространенная материнская плата для процессоров AMD Athlon и Duron с формфактором Socket A. На ней установлены разъемы для 3 модулей DIMM, 6 слотов PCI , 1 ISA и 1 AGP. IDE-контроллер поддерживает интерфейсы ATA/33 и ATA/66. Шина процессора работает на частоте в 200 МГц и настраивается при помощи утилиты SoftMenu III. В основе платы лежит чипсет VIA 686A, поддерживающий расширенное управление питанием ACPI. Максимальный объем оперативной памяти составляет полтора гигабайта при тактовой частоте от 100 до 133 МГц. BIOS на эту плату устанавливается производства AWARD. Возможности внешнего расширения реализованы через один параллельный, два последовательных порта, а также 2 коннектора USB, выведенных в блок и 2 непосредственно на плате.





между ней и SDRAM ожидается минимальной, а прирост в скорости, если и не двукратный, то, по крайней мере, заметный невооруженным глазом. Уже ясно, что будущее (в рамках ближайших лет точно) именно за этим типом RAM, а не за уходящей со сцены SDRAM и несостоявшимся RDRAM. Кстати, вне зависимости от того, что именно за память у вас в компьютер установлена, сейчас самый момент откорректировать ее объем. 64 Мбайт, еще недавно казавшиеся огромным количеством, сегодня являются просто тем минимумом, без которого персоналку можно списывать в разряд секретарских печатающих машинок. И лечится это уже не добавлением еще одного 32-Мбайт модуля (96 — странная цифра, ни в одном из системных требований не фигурирующая), а повышением хотя бы до 128 Мбайт. Именно этот объем является на сегодняшний день минимально достаточным... Но отнюдь не тем, на котором следует останавливаться! Вот 256 Мбайт — это та память, с которой можно не знать горя еще год-другой. При цене на 128-Мбайт модуль DIMM около $60 подобное приобретение вполне окупило бы себя. Особенно, если вспомнить не столь далекие времена, когда стоимость одного мегабайта памяти колебалась около $40...

Видеокарта

Она же — графический акселератор. Мы уже неоднократно отмечали, что возможности железа в этой области намного оторвались от требований программного обеспечения, так что приобретение суперархинаисовременнейшего адаптера на чипе GeForce2 Ultra, обвешанного DDR-памятью, является не требованием времени, а простым пижонством. Если у вас в компьютере стоит что-то вроде TNT2 или Voodoo3, то никакой апгрейд объективно вам пока не требуется. Другое дело, если вам не повезло быть владельцем связки Voodoo1 и S3 Trio V64. Вот в этом случае следует незамедлительно бежать в магазин и приобретать хотя бы GeForce MX. Также стоит задуматься о возможном (хотя и не срочном) апгрейде владельцам «альтернативных» ускорителей на чипах от Intel, Matrox, ATI (Radeon не в счет), Trident, S3... Какое-то время вы еще можете помучаться с этим железом, но за лидером уже не угонится никто.

«Мамы» всякие нужны

На протяжении доброго десятка лет разработчики и производители системных плат для персональных компьютеров спокойно и неторопливо расширяли объемы своего производства, радуясь постоянно растущему рынку сбыта, получали все большие прибыли и, в общем, представляли собой одну из наиболее консервативных прослоек отрасли. Да, время от времени они внедряли одно-другое новшество, а также неспешно готовили новые наборы микросхем для грядущих процессоров, благо промежутки между релизами измерялись годами. Надо отметить, что в секторе серверных изделий наблюдалась более динамичная эволюция.

Но вот в один момент рынок прорвало. Во-первых, окончательно разошлись пути Intel и AMD, а прочие создатели центральных процессоров оказались неконкурентоспособными перед лицом новейших продуктов двух гигантов. Во-вторых, резко сократился срок разработки и внедрения новых CPU — поначалу модификаций одной базовой модели с постепенным ростом тактовой частоты, а затем и несущих заметные конструктивные

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

дискретности. Если нигде не появится дефектов звука — отлично, в противном случае у вашей интегрированной карты (точнее, у ее преобразователей) есть свои ограничения. А вот устанавливать дополнительную звуковую карту можно, и эта практика широко применяется. Более того, вы можете при желании даже использовать встроенную и внешнюю звуковые карты вместе, как это делалось раньше со связкой Sound Blaster + Gravis Ultrasound.

Все современные процессоры — Socket 370, так? А друг предлагает мне купить у него «маму» Slot 1, говоря, что все будет прекрасно работать через переходник. Так ли это?

Так, но не совсем. Нельзя даже утверждать, что большинство процессоров выпускаются сегодня в формфакторе PGA, то есть в расчете на «розетку» Socket 370. Для нее фактически предназначены только процессоры Intel Pentium II/III, Intel Celeron да еще семейство Cyrix, которое по инерции производится компанией VIA. А вот все прочие процессоры в Socket 370 уже не установить. Переходники между разъемами Slot 1 и Socket 370 — хороший выход для тех, кто хотел бы немного разогнать свой компьютер за счет замены центрального процессора, но не решается заменять материнскую плату. В техническом отношении они абсолютно работоспособны и широко применяются. Однако вам следует учитывать два побочных фактора. Во-первых, многие платы переходников жестко фиксируют тактовую частоту шины процессора (чаще всего — при помощи трех предустановленных значений в 66, 100 и 133 МГц), что не позволяет произвести мягкий разгон ЦП путем повышения частоты. Во-вторых, материнские платы, оборудованные разъемом Slot 1, выпускались в расчете на определенный скоростной диапазон процессоров (например, от 233 до 533 МГц) и часто физически не могут работать с самыми современными моделями. Так что, прежде чем совершить покупку, ознакомьтесь с документацией на плату.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

К моей «маме» с UDMA/66 прилагался только один кабель. Если я хочу подключить 3 быстрых винчестера, мне нужно купить еще один кабель или второй разъем IDE — не UDMA/66, а только UDMA/33?

То, что к современным материнским платам прилагается один-единственный 80-жильный шлейф, обусловлено двумя причинами. Во-первых, это, конечно же, соображения экономии (стоит сам кабель копейки, но и себестоимость системной платы намного ниже ее розничной цены). Во-вторых, подразумевается, что на второй IDE-порт будут установлены более медленные устройства типа привода CD-ROM или дисковода Zip, которые в большинстве своем не работают с UDMA–66. Однако, несмотря на все это, второй канал поддерживает UDMA–66 в той же мере, что и первый. Так как на материнской плате установлено не 2 IDE-контроллера, а один (который стандартно поддерживает 4 порта), то номер канала никак не влияет на используемый интерфейс. Покупайте второй кабель и не беспокойтесь.

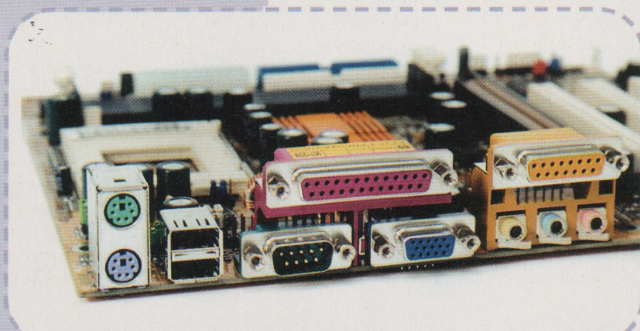
В продаже уже появились Pentium 4. Чтобы чувствовать себя крутым, его уже пора покупать или еще пока на нем плохо работает «Квака»?

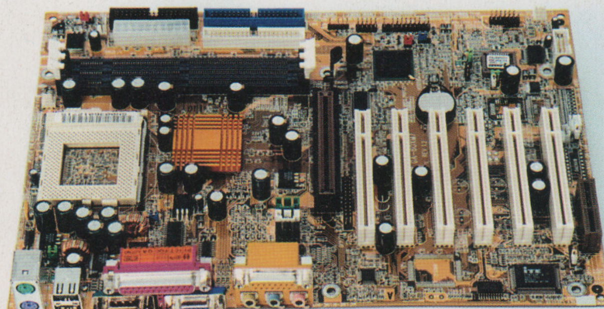
Пока чувство собственной крутизны — единственное оправдание для приобретения Pentium 4. И дело не в том, что этот процессор плох или слишком медлителен. Наоборот, потенциально он — мощнейший из существующих на рынке. Однако для получения максимальной отдачи от использования Pentium 4 на нем следует запускать специально оптимизированные под него программы, которых пока практически не существует. Так что бегать на этом процессоре «Квака» будет неплохо, хотя вряд ли лучше, чем на Pentium III. А вот когда подоспеет DOOM 3, о приобретении Pentium 4 стоит задуматься всерьез.



Gigabyte

Gigabyte начинает новый год масштабным наступлением по всем фронтам. Во-первых, у компании готов набор системных плат под DDR-память и процессоры AMD, во-вторых, она уже имеет готовую плату для Pentium 4 в то время, как большинство прочих производителей явно опаздывают к «разделу пирога». Что касается связки Intel плюс DDR, то выход такого продукта можно ожидать в самом ближайшем времени.
Для Athlon и Duron Gigabyte выпускает сразу две материнские платы. Первая из них — GA-7DX, поддерживающая до 2 Гбайт оперативной памяти и частоту фронтальной шины в диапазоне от 200 до 266 МГц. А вот вторая примечательна тем, что ориентирована на низшую ценовую категорию (если к системным платам последнего поколения вообще применим этот термин). В ней отсутствует поддержка процессоров, шина которых работает на частоте, превышающей 200 МГц, равно как и из модулей памяти поддерживаются только те, которые соответствуют спецификации PC1600 DDR SDRAM. То есть вы можете, конечно, установить и PC2100 DDR, только толку от этого будет ноль. Как говорится, «по три рубля… но маленькие… но сегодня!».
Упомянутая выше системная плата для Pentium 4 называется GA-8TX. На нее можно установить до 2 Гбайт Rambus-памяти, 6 карт расширения с интерфейсом PCI и один графический контроллер, поддерживающий стандарт AGP Pro. Больше ничего интересного о ней сказать нельзя. Зато для процессоров Intel предыдущего поколения Gigabyte приготовила любопытную новинку — плату GA-6OXE, использующую самую свежую модификацию чипсета i815–i815EP. А примечательно это изделие тем, что на борту платы отсутствует интегрированный видеоадаптер. За счет этого покупатель получает возможность приобрести дешевую материнскую плату с самым производительным в своей категории чипсетом, установив при этом 3D-акселератор по своему усмотрению. Всем заядлым игрокам советуем обратить на GA-6OXE самое пристальное внимание.



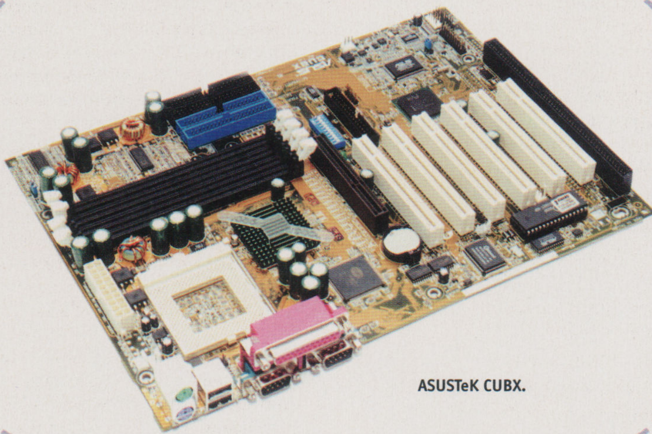


Gigabyte 60MM.

отличия. В результате возникла срочная потребность в большом количестве принципиально новых чипсетов. Но разработка системной логики — серьезнейшая задача, которая не решается с наскока. А плоды авральной работы нам, увы, уже известны — это и многострадальный чипсет i820 вкупе с несостоявшимся триумфом оперативной памяти типа RDRAM, и долгое время остававшиеся нестабильными чипсеты для процессоров AMD Athlon.

Отправной точкой современного поколения системных плат можно считать конец лета — начало осени 1999 года, когда с небольшим разрывом во времени на рынок были выпущены AMD Athlon и Intel Pentium IIIE. Два новых процессора и несколько таких, чья разработка приближалась к концу, потребовали больших усилий со стороны компаний, выпускающих как сами платы, так и чипсеты для них. Конечно, частично проблема была решена априорно самими создателями CPU: те же Intel и AMD сами разрабатывают наборы микросхем — не столько для дальнейшей сборки на их основе материнских плат под собственной торговой маркой, сколько для их продажи и лицензирования основанной на них системной архитектуры третьим фирмам. Но такого рода монополизм нехарактерен для современного рынка PC. Наряду с чипсетами, «рекомендованными авторами», появляются альтернативные решения. В первую очередь это относится к продукции компании VIA, на глазах превратившейся в одного из крупнейших авторитетов отрасли. Если разрабатываемые ее инженерами процессоры начнут пользоваться сколько-либо значимой популярностью, то можно будет с полной уверенностью сказать о превращении сегодняшней пары лидеров в тройку. Но о новейших наработках VIA в области ЦП мы уже рассказывали, по-





ASUSTeK CUBX.

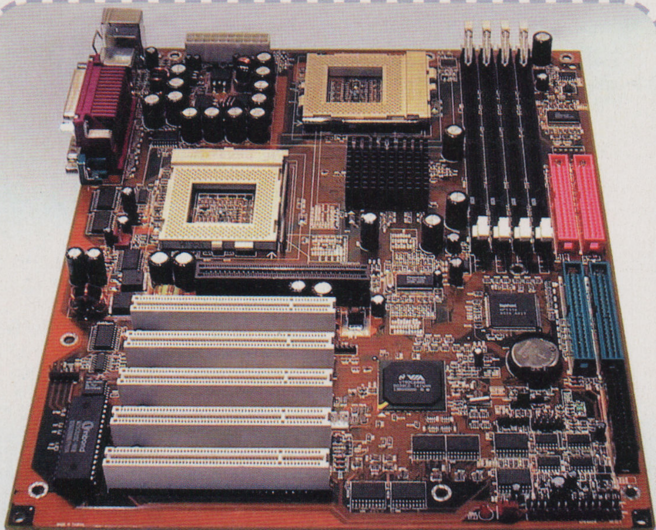
этому давайте вернемся к основному предмету нашего обзора.

Мир, расколотый надвое

Итак, моделей материнских плат сегодня на рынке не просто много, а очень, если не сказать излишне много. Весь их широкий ассортимент поддается классификации по нескольким признакам. Наиболее емки и интересны для покупателя два из них: степень универсальности (поддерживаемая процессорная платформа) и уровень интеграции аппаратных ресурсов.

Так как AMD и Intel выбрали непохожие пути дальнейшего развития своих процессорных линеек, то каждая из них требует собственного уникального чипсета. Более того, даже тип используемой памяти на таких материнских платах зачастую различается.

Традиционно покупатель при планировании будущей архитектуры своего компьютера берет за основу в своих расчетах именно тип центрального процессора. Подобный подход справедлив и сегодня, но ограничения, накладываемые на допустимый спектр системных плат, могут существенно повлиять на конечную стоимость системы. Например, может возникнуть дилемма: более дешевый процессор AMD плюс дорогая материнская плата или более дорогой процессор Intel плюс дешевая плата. Более того, несовместимость процессоров и системных плат существует даже внутри номенклатуры продукции, выпускаемой одной фирмой, например из-за несовместимости формфакторов процессоров AMD для разъемов SlotA и SocketA или различия в архитектуре семейств Pentium II/III и Pentium IV.



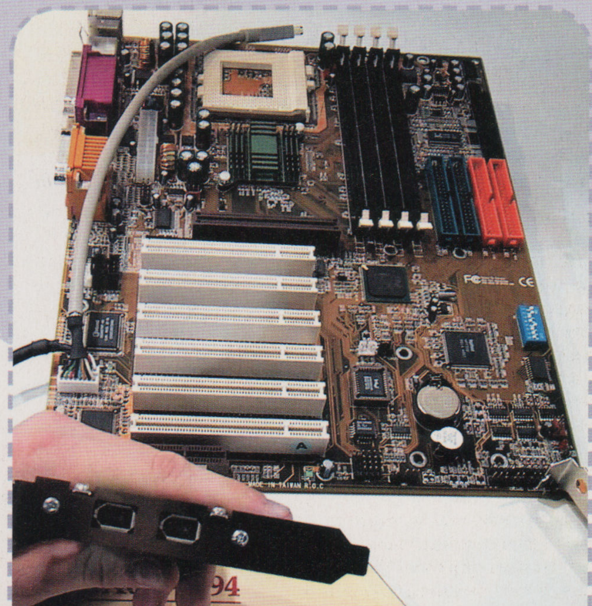
ABIT 1394 dual socket.

ABIT

А вот самая интересная в практическом плане системная плата от ABIT — SA6R-1394. Как следует из названия, это модификация SA6R с поддержкой (наконец-то!) интерфейса FireWire. В основе платы — чипсет i815, а в качестве оригинальных особенностей стоит отметить последнюю версию фирменной системы управления SoftMenu III и высокопроизводительный RAID-контроллер Highpoint HPT370 ATA 100 для организации массива IDE-дисков. Поддержка FireWire осуществляется при помощи специального чипсета Texas Instruments. Плата предоставляет большие возможности для расширения возможностей системы: на ней установлено 6 слотов PCI и 4 разъема для модулей DIMM, что сегодня встречается не так уж и часто.

Но самое примечательное прячется в SV6 — еще одной плате с разъемом Socket 370 и чипсетом i815. Ее «изюминка» — это интегрированный на плате звуковой контроллер. Мы уже привыкли, что обычно на борту материнских плат стоят простые и дешевые кодеки, обеспечивающие весьма среднее качество звука. Но ABIT решительно ломает сложившиеся стереотипы: используя SV6, вы можете с чистой совестью забыть о необходимости установки дополнительной карты. На плате находятся сразу 3 аудиокодека, обеспечивающие воспроизведение шестиканального звука!

Для любителей высоких скоростей ABIT приготовил модель VP6 — наследника популярной модели BP6 для двух процессоров формфактора Socket 370. В качестве чипсета для этой платы выбран VIA Apollo Pro 133A, а для ускорения работы с дисковой подсистемой компьютера интегрирован RAID-контроллер.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Можно ли разогнать память отдельно от процессора? А то у меня FSB 66 (Celeron), а память может работать на частоте 133 и выше.

Связь между частотой шины процессора и системной памяти зависит от того, какой чипсет установлен на вашей материнской плате. Если он позволяет работать в асинхронном режиме, то эти частоты выставляются независимо друг от друга, если нет — то обе шины вынуждены работать на одной и той же. Практически все новые чипсеты основаны на асинхронном режиме, однако часто пользователь сталкивается с ограничением: скажем, а при частоте FSB в 66 МГц на шину памяти можно подавать 66 или 100 МГц, при FSB, равном 100,— 100 или 133 МГц.

Новая версия Windows ME «не знает» никаких модемов от 3COM и USR кроме каких-то для ISDN, а раньше «знала» все разновидности US Robotics. Как мне быть?

Воспользуйтесь драйверами для Windows 98 — принципиальной разницы в их структуре нет.

Говорят, что Windows ME не поддерживает флопов и Com-портов, так ли это и почему?

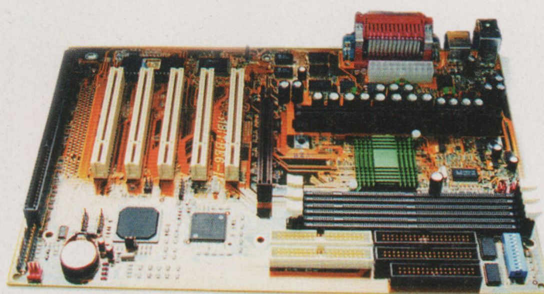
Поначалу Windows ME позиционировалась как операционная система, полностью поддерживающая спецификацию PC-2000, в которой не нашлось места таким анахронизмам, как приводы гибких дисков и последовательные порты. Однако высокая степень инертности мышления производителей компьютерных систем не позволила этой спецификации стать фактическим стандартом, так что в Windows ME пришлось вкладывать и поддержку устаревшего железа. В принципе Windows ME стоит рассматривать как Windows 98 Third Edition с несколько урезанными функциями DOS — и не более того.



К чему тогда все разговоры об универсальности системных плат? А дело в том, что существуют устойчивые группы центральных процессоров, даже относящихся к различным семействам, которые уверенно поддерживаются тем или иным чипсетом. Так, например, для работы с процессорами Intel Celeron/Pentium II/Pentium III можно использовать одну и ту же материнскую плату (скажем, основанную на наборе микросхем ZX или VIA Apollo Pro).

Microstar

Линейка продуктов Microstar очень похожа на готовящуюся продукцию Gigabyte — набор системных плат с DDR-памятью для процессоров Intel и AMD, а также готовая к производству плата для Pentium 4. Если последняя ничем не отличается от стандартного эталона, то другие изделия заслуживают более пристального внимания.
Pro266 Master — материнская плата для процессоров формфактора FC-PGA. В ней используется чипсет VIA Apollo Pro266 с тремя слотами для модулей памяти DDR DIMM и два — для старых SDRAM, позволяющих установить до 2 Гбайт оперативной памяти.
Для подключения видеоадаптера на плату выведен интерфейс AGP Pro, как на чипсете i850, а внешние устройства пользователь сможет подключить через USB-порты, которых предусмотрено аж целых 6 штук. Соответственно для процессоров Athlon будет выпускаться другая материнская плата — K7 Master-S. Помимо стандартных для чипсета AMD-760 функций на ней присутствуют интегрированный SCSI-контроллер и слот AGP Pro. В качестве альтернативы компания планирует выпускать также и платы на новом чипсете от Ali — Ali MAGiK 1.
Из существующих сегодня чипсетов Microstar продолжит в наступившем году использовать i815E. Первой в этом ряду будет материнская плата 815E Master-S, ориентированная на рынок высокопроизводительных систем. Обычный набор компонентов на ней расширен за счет интегрированного SCSI-контроллера.



Все в одном: мода или требование времени?

Показатель степени интегрированности же, напротив, расширяет возможность выбора. Суть этой тенденции сводится к установке непосредственно на системную плату компьютера контроллеров, отвечающих за работу той или иной подсистемы PC. С первыми «ласточками» включения устройств, не имеющими прямого отношения к функциональным узлам материнской платы, мы столкнулись довольно давно: речь идет о контроллерах флоппи-дисководов и жестких дисков (IDE и, заметно реже, SCSI). Еще в эпоху процессоров класса i486 можно было встретить компьютеры, которые использовали разъемы, помещенные непосредственно на материнскую плату. Впрочем, более широко распространены были специальные «мультикарты» для шин ISA и VLB с FDD/HDD-интерфейсами на борту. А вот с приходом в нашу жизнь процессоров Pentium и глобального перехода на шину PCI интегрированные контроллеры стали фактическим стандартом.
При этом, конечно, никто не мешает воспользоваться дополнительной картой расширения и добавить в систему еще пару-другую IDE-устройств.

Следующими жертвами универсализации стали модемы и звуковые карты. Благодаря простоте своей конструкции эти устройства легко разделяются на ряд примитивных функциональных узлов, часть из которых, в свою очередь, поддаются программной эмуляции. Другими словами, за выделенные процессоры того же модема их работу может выполнять и центральный процессор, благо мощность ЦП в последние годы неуклонно росла и до определенной степени оставалась невостребованной. Конечно, компьютер, оборудованный Pentium 166 MMX, будет заметно тормозить, если в него установить софт-модем, — потеря 50% процессорного времени пользователю гарантирована. А вот Pentium III или Athlon справятся с такой задачей без заметных проблем.

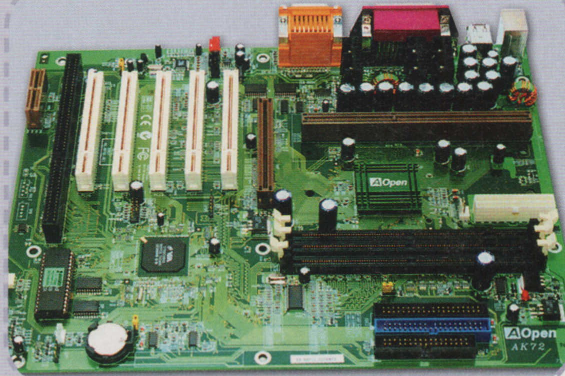
Впрочем, полностью интегрированный на системной плате модем встречается довольно редко, а вот звуковые карты установлены уже едва ли не на половине всех новых моделей. При этом качество звуковых чипсетов заметно отличается от платы к плате: можно столкнуться и с самым дешевым решением, а можно найти и полноценную продукцию Creative. Конечно, с настоящим SB Live! интегрированный на материнской плате звук не сравнится, и о 3D можно забыть и не вспоминать. Зато прослушивать оцифрованную музыку, пользоваться Internet-телефонией и даже играть в «плоские» игры удается без труда.

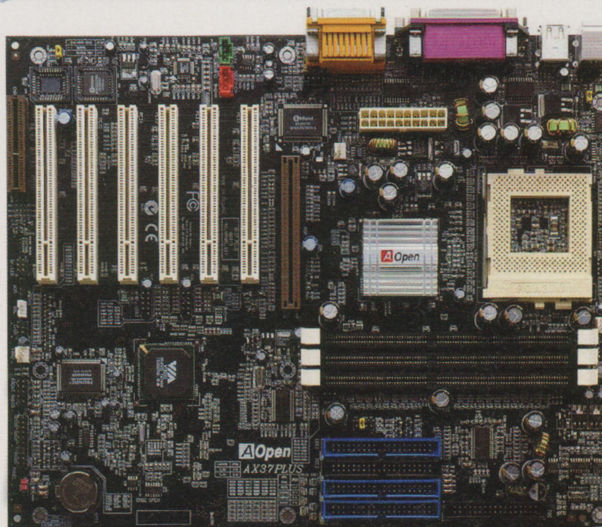
После интеграции на материнской плате аудиоустройства самым логичным следующим шагом эволюции был бы перенос на нее и видеоадаптера, что и произошло. При этом не происходит почти никакого уменьшения возможностей для пользователя — шина AGP никуда не исчезает, просто слот расширения для нее



AOPEN

Главная из продвигаемых компанией на рынок материнских плат — AX4T для процессоров Intel Pentium 4 с тактовой частотой до полутора гигагерц. AX4T явно позиционируется как high-end изделие, так как использует память типа RDRAM и несет на себе интегрированный сетевой адаптер (разумеется, и аудиокодек тоже). Не обойден вниманием и главный конкурент Intel. Для процессоров Athlon и Duron AOpen выпускает системную плату MK7A на основе смешанного чипсета — в качестве «северного моста» выступает AMD-761 (200-266 МГц на шине процессора, память типа DDR), а на место «южного» установлена более дешевая микросхема VIA 686A. Что получится из такой смеси — посмотрим.
Более традиционное решение компании — плата AX37, в которой используется чипсет VIA Apollo Pro 266 для процессоров Intel с поддержкой DDR SDRAM (ничего не поделаешь, VIA делает теперь основную ставку именно на этот тип памяти). Основные особенности платы, кроме поддержки высокоскоростной памяти, — встроенный RAID-контроллер для жестких дисков с интерфейсом IDE и фирменная технология защиты BIOS. Для процессоров же AMD тоже существует «классическая» материнская плата — AK73Pro на основе набора микросхем KT133 с расширенным списком поддерживаемых частот на шине процессора.
Наконец, системная плата MX36 формата microATX (2 модуля DIMM, 2 слота PCI) для процессоров Intel выполнена на основе архитектуры VIA ProSavage PM133 с интегрированным видеопроцессором S3 Savage 4.





не реализуется в явном виде. Вместо этого интегрированная видеокарта по-прежнему использует шину; просто вместо выделенной памяти она забирает под свои нужды определенный объем установленной в компьютер физической оперативной памяти. Качество предустановленного видео тоже бывает разным — от простенького чипсета Intel 752 до серьезного акселератора на основе Savage 2000. Кстати, практически все интегрированные видеокарты являются комбайнами 2D плюс 3D. Мы проверяли качество работы таких системных плат в современных игрушках и пришли к выводу, что работают они вполне достойно. Наиболее продвинутые модели позволяют устанавливать и дополнительные модули памяти, предназначенные исключительно для работы видеоадаптера.

Наконец, на материнских платах встречаются и интегрированные сетевые карты. Тут особо добавить нечего, потому что такое решение можно только приветствовать. Обычно устанавливается адаптер 10/100 Мбайт с интерфейсным разъемом под витую пару, то есть самый распространенный тип NIC.

Можно найти аргументы «за» и «против» использования интегрированных системных плат. Их противники считают, что комплексное решение ограничивает пользователя в выборе компонентов, причем зачастую вынуждает его работать с далеко не самым производительным и современным оборудованием. К тому же высокоинтегрированная плата стоит несколько дороже своего «голого» аналога (если такой аналог, конечно же, существует). Встречаются и проблемы при их инсталляции в компьютеры, работающие под управлением нетрадиционных операционных систем.

Однако доводы сторонников выглядят более внушительно. Во-первых, интегрированная

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Разъемы для мыши и «клавы» на новых «мамах» одинаковой формы разного цвета, если у меня оба кабеля серые, значит, все равно, как их подключать?

При таком подключении у вас перегорит блок питания, взорвется CD-ROM и расплавятся нечетные ножки процессора! Серая маркировка разъемов клавиатуры и мышки свидетельствует об их полной несовместимости с данной материнской платой.

У меня два принтера. Второй был подключен к дополнительной ISA-мультикарте. На новой «маме» нет ISA, как мне быть со вторым принтером?

Мы бы посоветовали вам воспользоваться переходником LPT-USB и подключить один из ваших принтеров к USB-порту материнской платы. LPT-интерфейс сам по себе уже является морально устаревшим и поддерживается современными чипсетами в основном исходя из соображений обратной совместимости. USB же, напротив, не только удобнее и быстрее в работе, но и позволяет подключить к компьютеру большое количество самых разнообразных устройств, причем абсолютно «прозрачно» друг для друга. Кстати, таким образом можно соединить в цепочку и несколько принтеров.

Бывают ли другие устройства UDMA/66 кроме винчестеров?

Да, они уже существуют, хотя на сегодняшний день их номенклатура выглядит довольно скромно. На рынке можно найти UDMA/66 DVD-ROM'ы, CD-RW-устройства (хотя смысл использования столь быстрого интерфейса для подобных медленных устройств остается неясным), а также пару моделей стримеров. Как видите, акцент явно смещен в сторону жестких дисков, что неудивительно — именно они являются самыми требовательными к скорости обмена данными устройствами из всех, использующих интерфейс IDE.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Бывают ли «мамы» с четырехканальным звуком или мне все равно придется купить SB Live!?

Да, в продаже уже появились материнские платы с полноценным четырехканальным звуком, причем количество таких моделей растет. Некоторые, кстати, оборудованы чипсетом от SB Live!, так что, если вам импонирует именно эта звуковая карта, необходимость в ее дополнительном приобретении отпадает. Но, помимо SB Live!, материнские платы оборудуются и системами объемного звука от других производителей, например, основанными на чипе Aureal.

Если я подключу мой 4x CD-ROM к UDMA/66, как slave станет ли он работать в два раза быстрее, со скоростью 8x?

К сожалению, не станет. Намного более вероятно, что то устройство, которое подключается к этому же каналу, как Master, резко замедлит свою работу. Скорость приводов CD-ROM измеряется относительно условной базовой (на которую рассчитаны музыкальные диски) и показывает, какой объем информации может быть физически считан с носителя за единицу времени. А вот интерфейс UDMA/66 отвечает за скорость обмена между устройством и его контроллером, то есть на скорость привода он не влияет никаким образом. Необходимость в UDMA-интерфейсах возникла из-за того, что скорость считывания и записи информации у современных жестких дисков стала намного выше, чем пропускная возможность IDE-канала. Четырехскоростной же CD-ROM (впрочем, равно как и восьмискоростной) требует для своей работы несравнимо меньшей скорости обмена данными.

плата является гарантией отсутствия каких-либо конфликтов между отдельными установленными на ней устройствами. Единый набор драйверов, входящий в комплект поставки, позволяет оперативно и без лишних проблем установить все узлы и распределить между ними системные ресурсы. Во-вторых, наличие на материнской плате встроенных контроллеров отнюдь не мешает пользователю активировать или дезактивировать их по своему усмотрению, а в случае необходимости заменять на самостоятельные карты расширения. И звук, и видео не говоря уже о модеме, вы всегда можете установить, исходя из собственных потребностей. Зато стоимость одной интегрированной материнской платы по сравнению с набором «системная плата плюс звуковая карта плюс 3D-акселератор» заметно выигрывает.

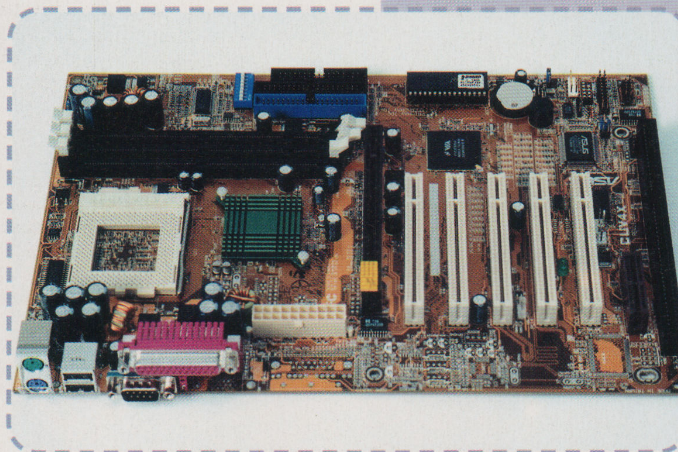
Считается, что интегрированные решения рассчитаны в первую очередь на применение в офисных компьютерах и рабочих станциях, и с этим можно согласиться. Простота настроек делает такие системные платы крайне привлекательными для системных администраторов и работников служб технической поддержки. Вместе с тем они идеально подойдут и для домашних пользователей, делающих первые шаги в мире персональных компьютеров, готовых пожертвовать «навороченностью» своего первенца ради гарантии безотказной работы, отсутствия проблем с совместимостью отдельных узлов, а также более низкой стартовой цены. К тому же это еще один шаг к превращению персонального компьютера из довольно узкоспециализированного устройства в полноценный домашний мультимедийный центр.

Чипсеты для процессоров Intel Pentium

Чипсеты, разработанные непосредственно компанией Intel, воспринимались потребителями по-разному, но в основном реакция бывала положительной. Наглядный пример этому — набор микросхем BX, технологически давно устаревший, но практически применяющийся по-прежнему широко. Несмотря на большое количество современных чипсетов (как вышедших из недр самого Intel, так и выпущенных другими компаниями), материнские платы на основе BX по-прежнему занимают не менее половины своего сегмента рынка. Да что там говорить, если именно на нем создана плата ASUS CUBX, считающаяся на сегодняшний день лучшим продуктом в своей категории?

ASUS CUV4X

ASUS CUV4x рассчитана на использование процессоров Intel Pentium III/Pentium II/Celeron и базируется на наборе системной логики VIA 694X/694Z. Фронтальная шина поддерживает рабочие частоты до 133 МГц; из модулей памяти применимы те, которые соответствуют стандартам PC100 или PC133.
Установленный на материнской плате IDE-контроллер может работать в режимах ATA/33 и ATA/66, а шина AGP поддерживает стандарты AGP 4x и AGP Pro. Платы расширения можно установить в один из пяти слотов PCI или опциональный ISA-разъем. Для повышения безопасности ASUS CUV4x оборудована детектором открывания корпуса компьютера.
Эта плата считается одним из лучших решений для Intel процессоров, если вы предпочитаете чипсеты от VIA.



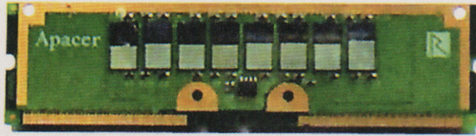
Вечно молодой BX

Intel BX появился на рынке еще в 1998 году и пришел на смену чипсету LX, разработанному компанией специально для недавно появившихся процессоров класса Pentium II. Как и его предшественник, BX поддерживал такие новшества, как выделенную шину AGP для высокоскоростных видеокарт и оперативную память типа SDRAM. Но именно в нем был реализован новый стандарт частоты работы системной шины — 100 МГц. Как легко заметить, именно этим «джентльменским набором» мы пользуемся и по сей день. Поначалу материнские платы BX выпускались с разъемом Slot One для процессоров в картриджном формфакторе. Впоследствии, после знаменитой миграции кэш-памяти и появления привычных «розеточных» процессоров для Socket 370, конструкция системных плат изменилась соответствующим образом, благо особых изменений в архитектуру вносить при этом не пришлось.

BX поддерживает режимы AGP 1x и AGP 2x, что позволяет устанавливать в эти материнские платы практически любой современный видеоадаптер. Максимальный объем адресуемой оперативной памяти, по замыслам инженеров, составлял 512 Мбайт, однако фирмы-производители иногда ограничивают этот показатель до 384 Мбайт, что, собственно, не так и критично для домашнего компьютера. Интегрированный IDE-контроллер поддерживал интерфейс ATA/33, а впоследствии и ATA/66 (по мере роста популярности последней разработки — ATA/100 — он тоже начинает реализовываться на платах).

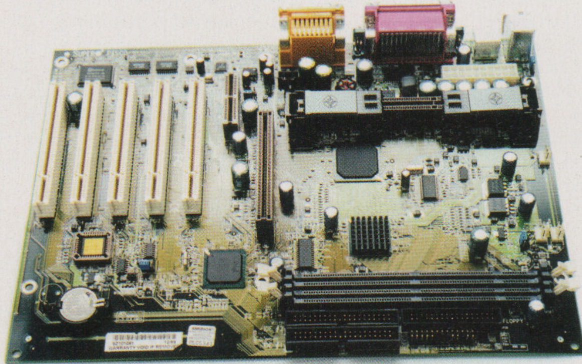
Однако всеобщую любовь пользователей BX снискал за поистине безграничные возможности для разгона системы. Офици-





RIMM.

ально поддерживая два режима работы — 66 МГц и 100 МГц, системные платы на этом чипсете позволяют повышать частоту системной шины вплоть до 133 МГц и даже 150 МГц (правда, не все из них). Прибавьте к этому возможность гибкого управления подаваемым на центральный процессор напряжением — и в итоге мы получим идеальную платформу для превращения дешевого бюджетного PC в мощную игровую станцию. При этом в какой-то степени повысилась и защита системной платы от возможных негативных результатов разгона — появился новый делитель для шины PCI. Так как ее скорость напрямую зависит от скорости работы системной шины, то и повышение частоты на последней вело к лишним мегагерцам, на которых вынуждены работать все дочерние карты. А далеко не все из них способны вынести подобное перенапряжение, когда вместо штатных 33 МГц реальная частота составляла 50 МГц и более... Новый же делитель позволил сделать PCI более независимой от разгона процессора и системной памяти.



Super PIIISCD.

Прекрасен, как Аполлон

Чипсет VIA APOLLO Pro 133 был выпущен на рынок в очень удобный для компании VIA момент: постоянные задержки с выходом в свет флагманской модели Intel i820 вынуждали производителей материнских плат использовать надежный и проверенный временем, но все-таки отстающий от технического прогресса BX. Поэтому новый набор микросхем был воспринят широкими массами на «ура», хотя особыми новшествами по сравнению со своим предшественником он не обладал. Основным достоинством линии VIA APOLLO Pro 133 являлось постепенное внедрение таких особенностей, как системная шина, работающая на частоте в 133 МГц, IDE-контроллер с поддержкой интерфейса ATA/66 и шина AGP, работающая в режиме 4x.

Может быть, чисто количественно эти усовершенствования не слишком впечатляют стороннего наблюдателя, однако на деле они способствовали заметному росту производительности компьютеров. Из трех направлений эволюции самым перспективным оказалось увеличение тактовой частоты системной шины (кто бы сомневался!). Дело в том, что при конструировании материнской платы в нее был заложен асинхронный режим работы (у нас его называют «разнесенной шиной»). Суть такой технологии сводится к тому, что тактовые частоты фронтальной шины центрального процессора и системной памяти управляются независимо друг от друга. Как результат — большая гибкость при выборе компонентов для сборки компьютера (и процессоры Intel, и модули DIMM бывают как рассчитанными на 100 МГц рабочей частоты, так и на 133 МГц — не говоря уже о 66 МГц для Celeron). Помимо явных преимуществ от повышения частоты, в VIA APOLLO Pro 133 обнаружилось и еще одно весьма хитрое и неочевидное на первый взгляд.

Дело в том, что установленная на системной плате шина AGP в режиме 4x требует определенной полосы пропускания, ширина которой должна составлять чуть более 1 Гбайт в секунду. В противном случае мощность интерфейса окажется невостребованной, и даже самая современная видеокарта, установленная в такой компьютер, начнет тормозить, причем не по своей вине. Реально такой поток данных возможно обеспечить, только запустив системную шину на частоте в 133 МГц (это даст 1,3 Гбайт в секунду). Однако на чипсете BX отсутствовал необходимый делитель, в результате чего с разогнанными до 133 МГц материнскими платами отказывались работать многочисленные AGP-ускорители, которым приходилась не по вкусу повысившаяся на треть частота. VIA APOLLO Pro 133 же снимает все проблемы. Память PC133? Втыкайте! Процессор на 100 МГц? Пойдет. GeForce — на полную мощность. В общем, асинхронный режим — великая вещь.

Intel для бедных

Этому семейству чипсетов Intel судьбой было уготовано затыкать бреши в корпоративной обороне в условиях постоянных задержек с выходом в свет новых продуктов. Из-за этого и усовершенствования, которыми отмечены старшие модели Intel i810, более

Transcend

А вот у компании Transcend нет готового решения для поддержки Pentium 4, зато именно она была одной из первых фирм, выпустивших стабильный образец материнской платы для розетки Socket 370 и памяти типа DDR. Между прочим, Transcend — единственная на свете компания, которая самостоятельно производит и модули DDR DIMM, и материнские платы, на которых они используются.
Для процессоров Intel вниманию покупателей предлагается системная плата TS-APR3 на чипсете VIA Apollo Pro266. Нестандартное решение касается компоновки разъемов памяти: один поддерживает модули SDR DIMM, а три других — DDR DIMM. Поэтому общий объем оперативной памяти может достигать не 2 Гбайт, как на других платах, а только полутора гигабайт, но это более чем достаточно для удовлетворения не только среднестатистического пользователя, но и самого взыскательного игрока.
А для продукции AMD Transcend использует не фирменный чипсет AMD-760, а Ali MAGiK 1.

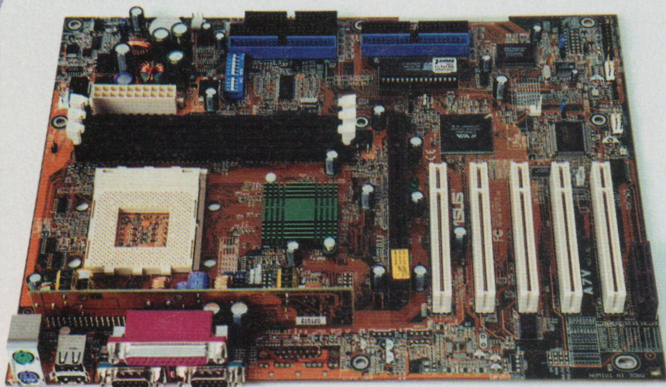
FIC

У компании FIC в активе имеется по одной системной плате с поддержкой DDR-модулей памяти для процессоров AMD и Intel, а также находящаяся на стадии разработки плата на i850. В первом случае это AD11 на смешанном чипсете AMD-761/VIA686B, во втором — FP11, использующая набор микросхем VIA Apollo Pro266 с опционально интегрированным RAID-контроллером.
В эконом-классе продукция фирмы будет представлена в этом году материнской платой AM33 с разъемом Socket A, на которой использован чипсет VIA KM133, и аналогичной ей AM33 для процессоров Intel. Обе карты оснащены интегрированной AGP-видеокартой на основе S3 Savage 4.

ASUS A7V

Системная плата ASUS A7V выполнена на основе чипсета VIA KT133 для поддержки последнего поколения процессоров AMD Athlon Thunderbird/Duron с тактовыми частотами от 550 МГц до гигагерца и больше. Плата поддерживает до полутора гигабайт оперативной памяти стандартов PC100, PC133 и VCM133. Настройка тактовой частоты производится пошагово с приростом в 1 МГц.

Из прочих современных возможностей ASUS A7V обладает ATA/100-контроллером IDE, слотом AGP 4x и поддержкой до 7 USB-портов. Слоты расширения представлены 5 PCI и одним AMR.



(который при этом становится недоступным для других программных и аппаратных объектов системы) в режиме реального времени, то есть исходя из конкретной задачи.

Все изложенное справедливо для всех материнских плат, выполненных на основе чипсетов семейства Intel i810, однако по мере его эволюции появлялись и кое-какие новые детали. Так, уже после выхода на рынок наборов микросхем от VIA, Intel был вынужден оперативно отреагировать на возникшую (и притом крайне серьезную) конкуренцию. Но спасительный чипсет i820 был еще не готов для массового производства, а i815-го еще не было, поэтому в спешном порядке несколько усовершенствовали i810. Новый продукт получил «промежуточное» название Intel i810E и, если и не спас Intel от частичной потери своих позиций, то, по крайней мере, закрепил за компанией необходимую долю рынка в сегменте массовых дешевых изделий.

По большому счету, Intel i810E — более быстрый вариант классического Intel i810. Он позволяет использовать процессоры, работающие на номинальной частоте в 133 МГц. Но — только лишь процессор. Увы, оба чипсета используют один-единственный тип оперативной памяти, а именно — SDRAM, соответствующий требованиям PC-100. Конечно, асинхронный режим работы — большой плюс, но проектировщикам из Intel не мешало бы ознакомиться с опытом работы их коллег из VIA, которые позволили варьировать рабочие частоты как процессора, так и модулей DIMM в широких пределах. Тем не менее новая фронтальная шина работает с самыми современными процессорами, не отказываясь при этом от всех удобств дешевых интегрированных материнских плат. В принципе, в Intel i810 было реализовано еще одно новшество — немного модифицированный графический процессор. В частности, появилась независимая память, отводимая под видеобуфер и работающая на полной частоте (133 МГц). Общая производительность системы от этого вряд ли увеличилась, зато трехмерные игры стали бегать на компьютерах, оснащенных Intel i810E, немного шустрее. Впрочем, приобретение Intel i810E для чисто игрового компьютера — это, мягко говоря, извращение.

Все чипсеты этого семейства ориентированы на машины начального уровня, и именно для них они, конечно, предоставляют все необходимые аппаратные похожи на наскоро наложенные заплатки. Однако независимо от своей роли в маркетинговой политике компании чипсет получился довольно удачным — если брать в расчет, конечно, конкретный сегмент рынка, на который нацелены системные платы на Intel i810.

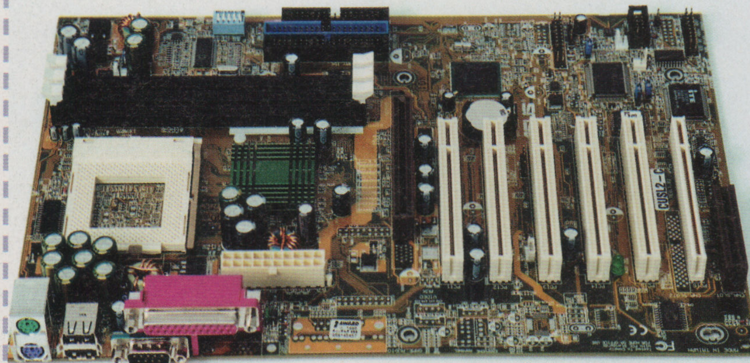
Первая модель из рассматриваемого ряда — Intel i810 — была первым продуктом Intel с интегрированной видеосистемой и хабовой архитектурой системной логики вместо традиционной «двухмостовой».

С графикой все просто. Непосредственно в контроллере GMCH содержится ядро видеосистемы i752. По основным характеристикам оно во многом похоже на первый созданный Intel акселератор графики — i740. Отличия затрагивают в основном специфику условий работы интегрированного адаптера — интерфейса подключения к системе и менеджера памяти. В результате чипсет позволил графическому процессору обращаться к системной памяти напрямую, а не опосредовано через шину AGP. То есть, это как бы еще AGP, но уже не совсем... Благодаря такому хитрому шагу пропускную полосу удалось повысить в полтора раза — до 800 Мбайт в секунду. В свою очередь, другой механизм позволяет резервировать необходимый для работы графического адаптера объем оперативной памяти

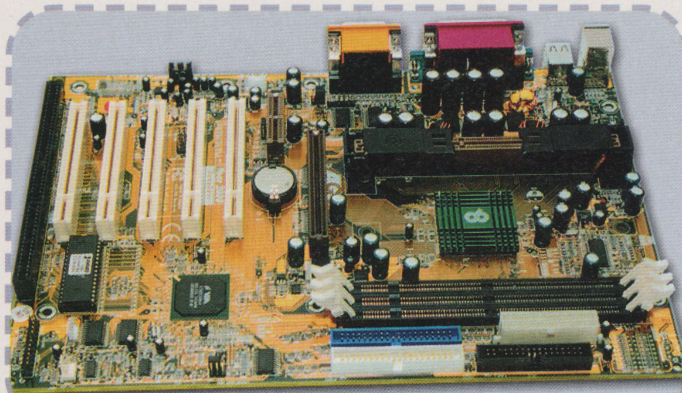
ASUS CUSL2-C

Одна из лучших плат на сегодня. Это первая плата на чипсете i815EP — то есть i815 без встроенного видеоадаптера. Причем вышедшая со значительным опережением всех конкурентов. Причина проста: чипсет i815EP был выпущен корпорацией Intel по просьбе ASUS. Последние обнаружили какие-то проблемы с интегрированным видео и вместо того, чтобы бороться с ними своими силами, предложили Intel выпустить урезанную версию чипсета. Учитывая то, что все остальные платы на i815 успешно работают, проблемы явно были не столь серьезны, но с другой стороны — зачем вам VGA на плате, которым никакой нормальный игроман пользоваться не будет?

По всем возможностям и характеристикам плата CUSL-2C — в первых рядах, к сожалению, включая и цену. Как известно, за лучшее качество всегда приходится несколько переплачивать.







Chaintech ATA7.

средства: AGP 4x-подсистему, ATA/66-контроллер, AC-кодек и AMR-разъем, а также относительную простоту установки и настройки.

Intel для знающих

Если бы мы рассматривали чипсеты Intel для современных системных плат не в алфавитном порядке, а по степени возрастания их «продвинутости», то Intel i815 достойно замыкал бы этот список как самый интересный и полезный для пользователя набор микросхем. Причем в его появлении косвенно оказался замешанным тот самый злополучный i820, который спутал компании все карты. В результате технических проблем с вышеназванным чипсетом, а также его неудовлетворительного продвижения на рынке Intel оказался в довольно щекотливой ситуации: нижняя и высшая категории системных плат были представлены соответственно i810/i810E и i820, а вот емкий средний диапазон превратился в ожесточенное поле боя между платами, основанными на микросхемах VIA и разогнанными «старичками» BX.

Intel i815 — несколько запоздавшая, но тем не менее достойная реакция Intel на требования пользователей. Материнские платы на этом чипсете поддерживают весь спектр выпускаемых компанией процессоров класса Pentium II/Pentium III/Celeron, работают с оперативной памятью типа SDRAM, соответствующей стандартам PC-100 и PC-133 общим объемом до полугигабайта. Кроме того, на них реализованы контроллеры IDE-устройств ATA/66 и ATA/100, встроенные видеопроцессоры и аудиокодеки. Более современный вариант чипсета Intel i815E имеет на борту также встроенную сетевую карту.

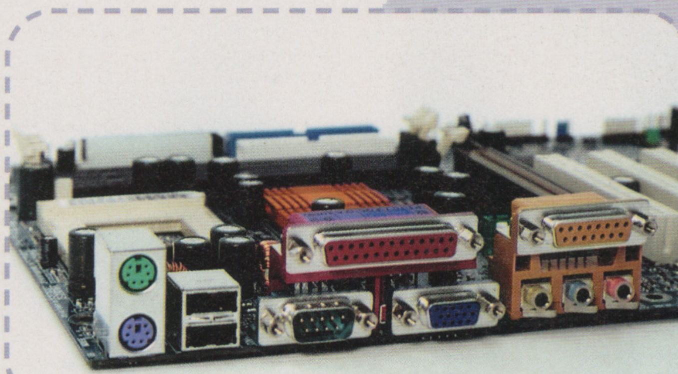
Чипсет построен по ставшей стандартной для новых продуктов Intel хабовой архитектуре с внутренней шиной обмена, скорость обмена данными по которой достигает 266 Мбайт в секунду. Ядро графического процессора мало изменилось по сравнению с моделями Intel i810 и по-прежнему базируется на логике i752. Видеобуфер вынесен вовне, его

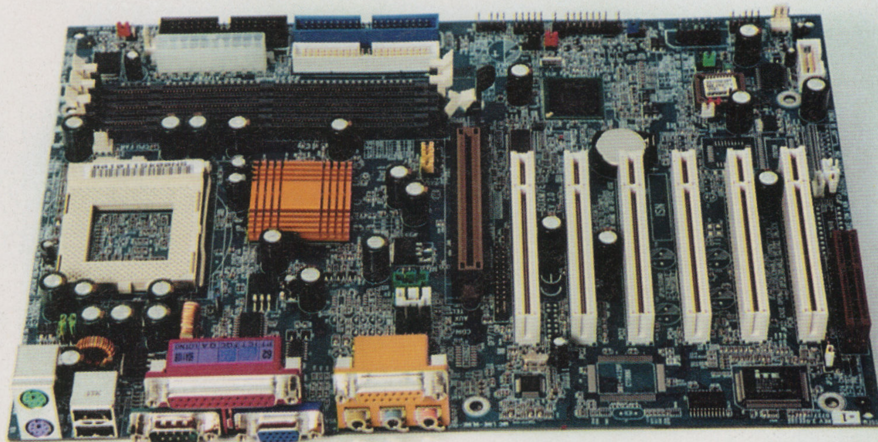
Chaintech

Chaintech, в свою очередь, тоже переключила внимание на внедрение DDR-памяти и выпустила соответствующие материнские платы для процессоров Intel с разъемом Socket 370, параллельно разрабатывая такой же продукт для архитектуры AMD. В дальнейших планах значится также плата на чипсете i850 для Pentium 4.

6JVD2, та самая материнская плата для интеловских процессоров, использует чипсет VIA Apollo Pro266 — комбинацию микросхем VIA 8633 и VIA8233. Обратите внимание, что название «северный мост» и «южный мост» относительно новых чипсетов VIA больше не применяется: компания коренным образом пересмотрела архитектуру своей системной логики, реагируя тем самым на переход Intel на хабовую схему. Новая технология соединения компонентов чипсета называется V-Link. Она тоже использует для связи не шину PCI, а выделенный независимый канал. Отличительная особенность 6JVD2 — наличие одновременно двух слотов для DDR DIMM и двух обычных для SDR DIMM. Параллельно их применять, конечно, нельзя, зато выбрать одно из двух решений, исходя из своих потребностей и финансовых возможностей, — легко.

Вторая новинка Chaintech — материнская плата 7RJD2, выполненная с помощью набора микросхем Ali MAGiK1. Похоже, ей суждено стать первым серийным продуктом, использующим данную системную логику. 7RJD2 рассчитана на применение процессоров AMD с частотой фронтальной шины от 200 до 266 МГц. Плата будет выпускаться в двух модификациях: только в DDR-варианте и в смешанном с наличием слотов для SDRAM-памяти.





Грабли No 1.

Неприятная особенность нового чипсета i815 заключается в том, что Windows до установки драйверов от чипсета не видит второй IDE-контроллер. Поэтому если CD-ROM, как это обычно бывает, присоединен ко второму IDE, то в Windows его не видно. А драйвера, разумеется, находятся на CD. Лучшим решением этой проблемы будет: перед тем, как разбирать и вынимать старую системную плату, возьмите CD от новой и перепишите с него заранее все необходимые драйвера на винчестер. Если же старая «мама» уже вынута и продана, то можно попробовать один из следующих вариантов: загрузить Dos с поддержкой CD с CD-ROM или FDD и опять же переписать драйвера на жесткий диск. Или попробовать временно подключить к первому IDE-контроллеру винчестер и CD-ROM. В этом случае есть шанс, что Windows его увидит. Разумеется, после установки правильных драйверов все эти проблемы снимаются.

можно устанавливать в качестве карты расширения. Скорость работы системы от этого сильно не увеличивается, зато встроенный видеоадаптер позволяет играть с довольно приличной производительностью — не столько за счет i752, сколько за счет более производительной фронтальной шины.

Таким образом, если оснастить материнскую плату на Intel i815 внешней видеокартой, то такая система ничем не уступит конкурирующим изделиям VIA, а в стандарных бизнес-приложениях Windows, программах, требующих интенсивной обработки данных (мультимедийных или графических), и даже в большинстве современных игр покажет более высокие результаты.

Intel для богатых

i820 достоин титула «чипсет упущенных возможностей». О нем все время хочется сказать «если бы». Если бы i820 вышел в срок... Если бы он изначально поддерживал хотя бы SDRAM, не говоря уж о DDR... Если бы модули памяти RAMBUS были бы дешевле...

Однако слова из песни не выкинешь: i820 — то, что он собой представляет. Это чипсет, рассчитанный на применение в персональных компьютерах среднего и высшего уровня, при помощи которого Intel собирался произвести небольшую революцию в своей отрасли. Основной отличительной особенностью i820-плат является использование в них принципиально нового типа оперативной памяти, основанной на технологии Rambus. Это позволяет добиться более высокой производительности, как по сравнению с PC-100, так и с PC-133: пропускная способность RDRAM-модулей достигает полутора гигабайт в секунду и выше. Частично это используется и шиной AGP 4x, которая нуждается в очень широком канале связи с оперативной памятью. Графическая система i820 использует режим fast writes, в котором она обменивается данными с центральным процессором компьютера напрямую, минуя память. При работе с программами, интенсивно обрабатывающими трехмерную графику, польза от такого решения становится очевидной.

i820 строится на той же хабовой архитектуре, что и остальные семейства i8xx, но основной хаб (тот, который отвечает за управление оперативной памятью, AGP и самой системной шиной) отличается от аналогичных микросхем в других чипсетах за счет иного менеджера ОЗУ. Хаб ввода-вывода традиционно поддерживает шину PCI, отвечает за раздачу каналов DMA и системных прерываний, интегрирует в себе контроллер IDE-устройств с интерфейсом ATA/66 или ATA/100 и точки подключения AC-кодеков. Третий хаб является по сути флэш-модулем BIOS системной платы, а также реализует аппаратный генератор случайных чисел.

Насколько оправдала себя ставка Intel на Rambus? Есть серьезные опасения, что эффект от этого решения будет носить все более и более негативный характер. Пока на рынке доминирует оперативная память PC-100 и PC-133, Rambus обеспечит i820 преимущество в скорости (особенно при установке двух и более независимых каналов, как это реализовано на чипсете i840). Однако за небольшой прирост быстродействия пользователю придется заплатить намного больше денег. А внедрение стандарта PC-266 и вообще сам процесс постепенного вытеснения старых модулей памяти новейшими DDR-микросхемами неизбежно сделают использование Rambus попросту нерентабельным. В частности, это уже привело к тому, что в i820-платы различными путями добавляется поддержка SDRAM-памяти.

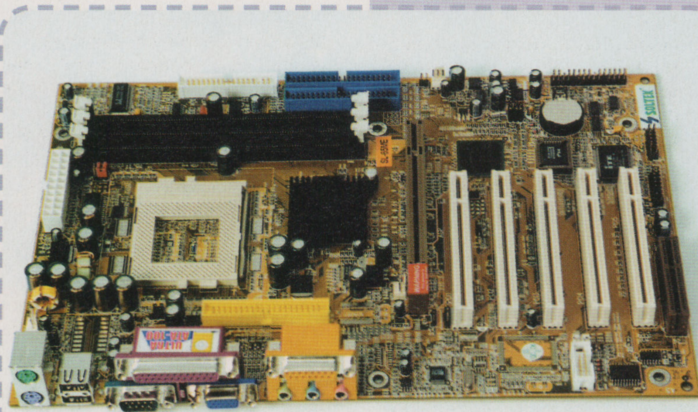
Intel i840

Чипсет Intel i840 интересует нас постольку-поскольку: он предназначен для материнских плат серверов и мощных рабочих станций, использующих многопроцессорную архитектуру. Однако с чисто теоретической точки зрения такой компьютер был бы идеальной игровой платформой даже для самых требовательных пользователей, поэтому мы вкратце рассмотрим и этот набор микросхем.

Intel i840 представляет собой «утяжеленный» вариант Intel i820. Три хаба (контроллер памяти, ввода-вывода и фирменного программного обеспечения) до-

Soltek SL-65ME

Вполне типичная полноразмерная плата на чипсете i815. Как и следует ожидать, поддерживает процессоры Pentium III и Celeron в FC-PGA исполнении. При тестировании показала хорошую стабильность работы и отсутствие глюков, за исключением одного, свойственного многим платам на этом чипсете,— «не просыпается» из режима sleep. Из интересных особенностей — к плате прилагается еще один внешний температурный датчик, который можно подсоединить к любому устройству по вашему выбору. Один из испытателей, тут же решивший, что наиболее актуальная температура для него — его собственная, зажал датчик в руке. Через минуту BIOS показал 34° С, что соответствует реальности. До подмышки или иного места, в котором медики рекомендуют измерять температуру тела, датчик дотянуть не удалось — длина провода всего 25 см. Еще одним огорчением было то, что показания дополнительного датчика видны только в BIOS, а в Windows-программе диагностики он еще не появился. Надеемся эта проблема будет исправлена в ближайшей версии программы.





полнены еще тремя: P64H (контроллер 64-х разрядной шины PCI с поддержкой 33/66 МГц), MRH-R (повторитель для Rambus, разделяющий каналы памяти для повышения производительности) и MRH-S (выполняющий ту же функцию, что и предыдущий, но для памяти типа SDRAM).

Главным же преимуществом Intel i840 является многоканальный доступ к оперативной памяти. Вот тут-то Rambus показывает себя во всей красе: при использовании двух каналов вместо одного пропускная способность возрастает до 3,2 Гбайт в секунду! Даже самый мощный AGP-адаптер неспособен загрузить такую полосу полностью.

Большинство системных плат на Intel i840 оборудуются не интерфейсом AGP 4x, а AGP Pro с измененным вольтажем, но прежней скоростью работы, равной 1,06 Гбайт в секунду.

Выпускаемые на основе Intel i840 продукты стоят дорого, да и встречаются намного реже, чем представители прочих семейств Intel i8xx.

AMD: рывок к победе

Первый шаг

Компания AMD концентрирует свое внимание не только на выпуске самих процессоров, хотя это направление деятельности остается приоритетным. На роль мирового лидера в области создания чипсетов фирма отнюдь не претендует, хотя и не собирается отдавать поддержку своих изделий на откуп другим участникам рынка, в лице тех же VIA или ALi.

Для обеспечения своего процессора Athlon соответствующим набором системной логики компания выпустила чипсет AMD-750. Он основан на стандартной архитектуре: две микросхемы — «моста», связывающихся между собой через шину PCI. AMD-750 позволяет работать системной шине на частоте в 200 МГц, а шине памяти — 100 МГц, что накладывает жесткие ограничения на применимые на таких системных платах модули памяти (общий объем которой может достигать 768 Мбайт).

Чипсет включает в себя контроллеры интерфейсов AGP (1x и 2x) и IDE (Ultra ATA/66).

«Your other left...»©, или «Аполлон» для «Атлона»

Выпуск в свет чипсета KX133 дал пользователям персональных компьютеров, оборудованных процессорами AMD Athlon, долгожданную возможность выбора. Предыдущий чипсет, AMD-750, уже не соответствовал современным требованиям, и все преимущества мощного ЦП значительно редуцировались недостаточной функциональностью системной платы.

Собственно, все неудобства заключались (как и в случае с чипсетами для процессоров Intel) в отсутствии поддержки памяти PC-133 и стандарта AGP 4x. VIA не стала мудрствовать лукаво и применила в KX133 те же самые наработки, которые уже с успехом воплотились в архитектуре Apollo Pro 133A.

Другими словами, чипсет был создан по асинхронному принципу, позволяющему разделять частоту работы фронтальной шины центрального процессора и оперативной памяти. Таким образом, повысилась как скорость системы в целом, так и пропускная способность для графических акселераторов.

KX133 поддерживает процессоры, выпущенные в формфакторе для Slot A. Но в последнее время AMD вслед за Intel перешла на сокетный разъем, и все новые модели Athlon и Duron доступны пользователям только в виде Socket A. По такому случаю VIA выпустила на рынок слегка измененную версию чипсета — KT133. Функциональных различий между ними нет — исправления коснулись поддержки семейства Thunderbird, которое не всегда корректно работало с KX133.

Чипсет KX133 сделан в классической «двухмостовой» архитектуре, причем «южная» микросхема поддерживает стандартный набор функциональных расширений: AC-кодек, ATA/66-контроллер и т. п. Кроме того, в ней же реализован аппаратный модуль контроля за состоянием материнской платы (вольтаж и температура центрального процессора).

Перспективы для апгрейда на этот год

Что ожидает нас в наступившем году? В первую очередь это начало широкого применения DDR-памяти, причем как на тех материнских платах, которые разрабатываются под процессы Intel, так и Athlon. На прошедшей осенью выставке Comdex образцы такой продукции были показаны компаниями VIA (VIA Apollo Pro266, VIA KT266) и Ali (Ali Aladdin Pro5, Ali MAGiK 1). Посетители смогли познакомиться и с новейшей разработкой AMD — чипсетом AMD-760.

Недавно появившиеся процессоры Intel Pentium IV, как известно, не совместимы со своими предшественниками в плане системной архитектуры. Материнские платы для них пока представлены единственным чипсетом — Intel i850, да и количество самих моделей плат на сегодняшний день пока невелико. Вообще, складывается такое впечатление, что производители неохотно идут на внедрение принципиально новых изделий, предпочитая прибегать к помощи отлично зарекомендовавших себя в прошедшем году чипсетов. Таким образом, в первой половине 2001 года на рынке появится ряд наборов микросхем — VIA KL133, VIA KM133, VIA ProSavage PM133, Intel i815EP, которые представляют собой слегка модернизированные архитектуры сегодняшних VIA KX133 и Intel i815.

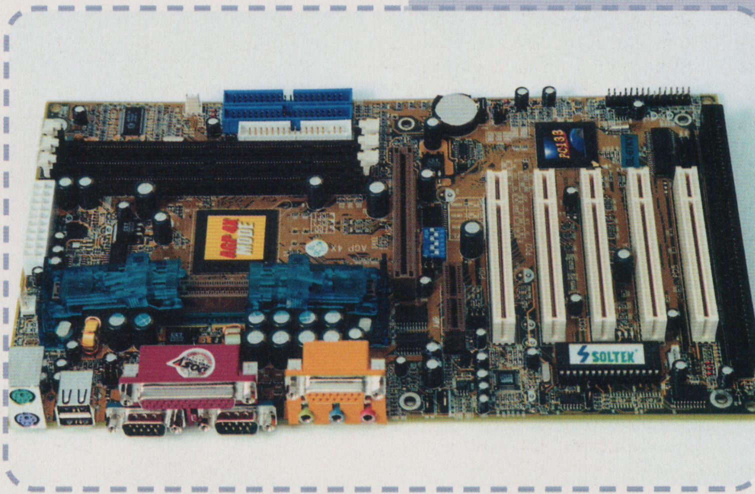
Наиболее обширной номенклатурой выпускающихся или готовящихся к выпуску материнских плат обладает компания ASUS, которая, похоже, перепробовала все допустимые комбинации из существующих чипсетов и типов модулей оперативной памяти. Другие компании выходят на рынок не столь глобально. Впрочем, ASUS — лидер, и этот титул надо постоянно подтверждать.

Так или иначе, но в этом году нас ожидает массовый переход на DDR. Ни один из производителей системных плат не обошел вниманием эту тенденцию. Компании VIA и ALi уже имеют в своем активе DDR-чипсеты, поддерживающие как процессоры Intel, так и AMD. Да и сама AMD, разработав свой набор микросхем AMD-760, дала понять, что принимает новую технологию. Что ж, слово за Intel.

Один-единственный чипсет i850 не сможет обеспечить

Soltek SL-67KV

В основе Soltek SL-67KV — чипсет VIA Apollo Pro133A для процессоров Intel класса Pentium II/III или Celeron. На плате установлены шина AGP 4x, кодек AC97 и встроенная звуковая карта, разъемы для подключения инфракрасных портов и AMR, а также порты USB. Для дополнительных карт расширения предусмотрены 5 слотов PCI и один ISA. Контроллер IDE поддерживает режимы ATA/33 и ATA/66. Три разъема для модулей DIMM позволяют установить до 768 Мбайт оперативной памяти. К сожалению, Soltek SL-67KV не поддерживает таких функций, как Suspend to Disk и Suspend to RAM. Все настройки, включая выставление тактовой частоты системной шины, управляются посредством AWARD BIOS.

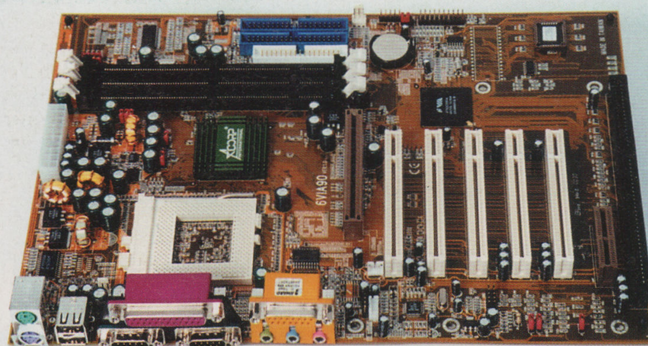


ACorp 6via90a1

Относительно дешевая плата на чипсете VIA 686A, сделанная под процессоры Intel Pentium III и Celeron Socket 370. Обладает хорошим сочетанием цена/производительность и предоставляет достаточно широкие возможности по выбору частоты FSB. Как и все платы на чипсете VIA Apollo Pro, позволяет выбирать частоту работы памяти, относительно FSB, варьируя ее в обе стороны.

При наиболее дотошном тестировании данной платы был обнаружен интересный повторяющийся глюк. При запуске Direct3D-приложения, то бишь онлайновой игры, в зависимости от того, что пользователь делает в игре, наступает 80%-я потеря пакетов от модема. То есть стоит ваш персонаж в игре, никаких лагов, все спокойно. Решаете напасть на монстра — и, пожалуйста, 80% pkt loss. Ни одна из подозреваемых сторон (разработчики игры, ACorp, Microsoft) пока не дали ответа на вопрос, в чем дело. Остается лишь надеяться, что это достаточно редкий глюк, который вам не встретиться.

В остальном же плата хорошая.



процессорам Pentium 4 сколько-либо заметной доли рынка, а жесткая привязка к использованию памяти типа Rambus может отпугнуть большинство потенциальных покупателей. Появятся ли в обозримом будущем альтернативные чипсеты для этого процессора, пока неизвестно.

Главный калибр

Винчестеры вообще полезно менять регулярно, а не только в целях апгрейда. Все-таки это самое интенсивно работающее в системе устройство с наибольшей вероятностью сбоя, подчас критического. Так что, поработав на «харде» года два, стоит его куда-нибудь сбыть, а себе взять свежий, к тому же и с новыми характеристиками.

Впрочем, этому совету можно и не следовать, потому как есть довольно ясные признаки того, пора или нет менять ваш винчестер. Вот список характеристик жестких дисков, по которому можно оценить ваш «хард».

Протокол обмена данными

На сегодняшний день самым продвинутым стандартом является Serial ATA, а из практически применяемых — ATA/100. Из предыдущих интерфейсов широко применяются ATA/66 и ATA/33. Первый из них удовлетворяет практически всем современным требованиям, которые могут выдвинуть программы, а второй тоже хорош, но вот цифровую видеостудию вы на компьютере с таким винчестером вряд ли сможете организовать. Если же ваш жесткий диск работает в режиме PIO Mode X, то менять его следует незамедлительно.

Объем

Винчестеры за последние годполтора стремительно «толстели». До какой-то степени это себя оправдывает, но дальше... Скажем, для нормальной работы среднестатистического компьютера вам вполне хватит 10-Гбайт диска. Если вы еще и меломан, то стоит накинуть еще 5–10 Гбайт для хранения оперативного архива MP3. Но дальше?! Сколько лет уйдет на то, чтобы забить песнями под завязку жесткий диск в 70 Гбайт? Да и постепенное увеличение в объемах операционных систем, прикладных пакетов и игр отстает по своим темпам от роста размеров «хардов». Так что мы считаем замену 4–6 Гбайт диска на 20 Гбайт наиболее оправданным апгрейдом.

Скорость вращения

Эта величина влияет на общую скорость дисковой подсистемы довольно хитрыми путями, но, по-видимому, 7200 оборотов в минуту становится фактическим отраслевым стандартом, и покупать новый жесткий диск с более низкой скоростью было бы странно. Те же винчестеры, которые работают на скорости более 10 тыс. оборотов, пока довольно экзотичны для интерфейса IDE, и неизвестно, когда они приживутся. Так что не стоит рисковать.

Read'n'Burn!

В вашем компьютере, конечно же, установлен какой-то привод для чтения компакт-дисков. Какой — даже не спрашиваем, потому что все, что еще не развалилось от старости (то есть 4- и более скоростные CDD), с большим или меньшим успехом применимы и сегодня.

CD-ROM

Менять его на другой новый CD-ROM — крайняя мера, на которую стоит идти в том случае, если ваш прежний привод отказывается напрочь читать большинство компактов, либо если вы постоянно что-то инсталлируете и не удовлетворены текущей скоростью. Сегодня стандартной скоростью является 50x (что она представляет собой на самом деле, мы уже рассказывали в одном из обзоров). Если привод при этом не издает звуков, характерных для отбойных молотков, то он будет хорошей заменой 8–12 скоростным дисководам. А вот менять 20–24 скоростные устройства на 72–100 «скоростные» не имеет ни малейшего смысла. Игрушки от этого быстрее не пойдут.

CD-RW

Честно говоря, присутствие этого устройства в домашнем компьютере не вполне объяснимо. CD-RW хороши там, где нужно постоянно совершать резервное копирование информации или, например, при создании макетов презентационных программ. Но что будет скидывать на перезаписываемые диски простой пользователь у себя дома, тем более часто? Трудно сказать. К тому же надо учитывать, что RW-диск с легкостью может быть отвергнут не только старым приводом CD-ROM, но и CD-RW другой модели! В общем, замена обычного привода на переписывающий вряд ли нужна, если только, конечно, вы не любитель резервного копирования «про запас».

Зато такого не скажешь о DVD-ROM. Несмотря на то, что внедрение этого стандарта пошло несколько медленнее, чем нам казалось пару лет назад, свое место на рынке он уже занял и теперь захватывает новые. Во-первых, DVD-видео превратилось за это время в признанного лидера, оставив далеко позади и пленку, и видеодиски. Высочайшее качество омрачается только высокой стоимостью каждого фирменного диска, но на то ж наш народ видеопрокат и придумал. Во-вторых, игры на DVD уже появились и, судя по стремительно растущему количеству компакт-дисков в коробках современных игр, через несколько лет именно этот носитель станет доминирующим. С другой стороны, совершенно непонятно, когда в продаже по-

Перед тем, как устанавливать системную плату на i815 чипсете в компьютер, постарайтесь, по возможности, переписать драйвера для нее под Windows на винчестер, так как могут возникнуть проблемы с чтением CD-ROM.

явятся записывающие устройства DVD-R по цене, хотя бы отдаленно напоминающей доступную.

Каков выход? А выход есть! Если имеющееся в системе устройство уже совсем не катит, лучше всего поменять его на комбайн, сочетающий в себе обычный CD-ROM, устройство для записи/перезаписи, а иногда и DVD-проигрыватель. Удовольствие не из самых дешевых, зато по функциональности с таким девайсом ничто не сравнится.

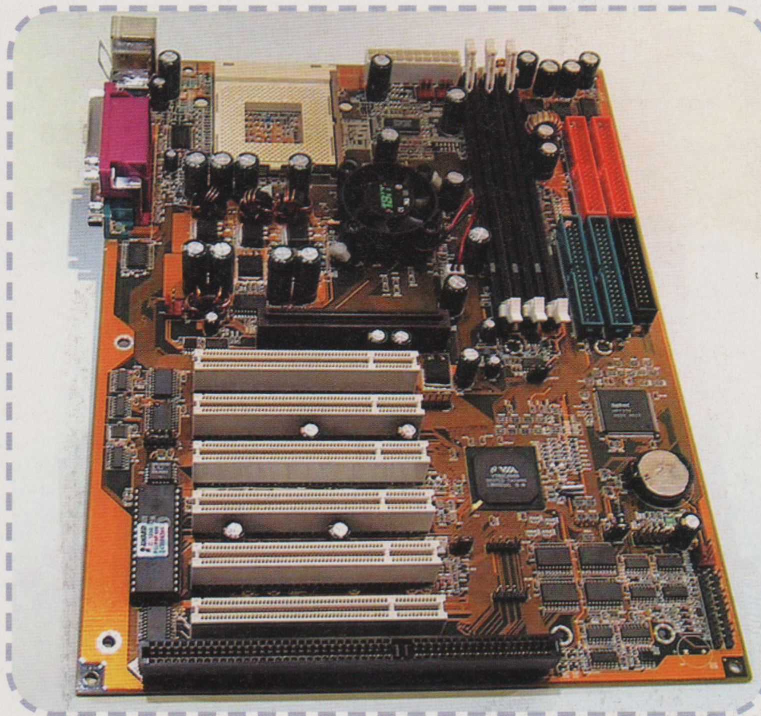
Звук

А что звук? Если вы занимаетесь созданием электронной музыки, то в вашем компьютере уже точно установлена классная звуковая карта. На этом фронте практически ничего не изменилось за прошедшие годполтора. По-прежнему увеличивается доля продуктов, поддерживающих стандарт XG на программном или даже аппаратном уровне. На смену же ему не пришло ничего нового, поэтому композиторы могут по поводу апгрейда не волноваться.

Другое дело то, как ваша звуковая карта воспроизводит акустическое насыщение игр. Трехмерный позиционируемый звук стал фактическим стандартом как для разработчиков железа, так и для программистов. Соответственно, сами игроки тоже начинают привыкать к тому, что звук в игре должен быть не менее реалистичным, чем изображение. Поэтому если ваша карта не поддерживает ни одну из современных технологий 3D-звука, то ее пора менять и желательно на такую, которая работает по схеме 4+1. Цена на такие платы за последние месяцы заметно упал, и даже блестящий представитель семейства SB Live! можно приобрести за $50.

Два основных программных интерфейса для работы с трехмерным звуком — A3D и EAX — долгое время успешно конкурировали друг с другом, однако эволюция A3D, похоже, заканчивается на текущей версии этого стандарта. А вот EAX, напротив, развивается и вглубь и вширь. Во-первых, расширяется функциональный набор за счет реализации все новых процедур. Во-вторых, поддержка интерфейса не ограничивается одной линейкой карт Creative, так что вы вполне сможете сэкономить еще $30, выбрав покупку с не столь громким именем.

Альтернативный вариант — использование звуковой карты, интегрированной на материнской плате. Кого-то она может удовлетворить, кого-то — нет, тут слишком многое зависит как от предпочтений пользователя, так и от качества чипсета. Если на плату поставлен стандартный AC-кодек плюс минимальные расширения, то такое железо сгодится для прослушивания музыки или звукового сопровождения тетриса. Но это вовсе не показатель для современных продуктов! Все больше и больше производителей устанавливают на свои платы полноценный четырехканальный звук, так что подобный вариант апгрейда вполне возможен.



Raid.

Кстати, не забывайте о соответствии между параметрами звуковой карты и возможностями акустической системы. Для нормального воспроизведения трехмерного звука вам потребуется система из четырех колонок-сателлитов и сабвуфера с выделенным блоком преобразователя и (конечно, опционально) возможностью использования цифровых каналов. Как, например, показало наше тестирование, от качества акустики зависит очень много, и излишняя экономия грозит обернуться сплошной головной болью. Кроме того, не стоит использовать для игр динамики домашней музыкальной системы, если, конечно, речь не идет о комплексе «домашнего кинотеатра», который уже откалиброван под условия вашей комнаты.

Чтобы руки не скучали

Если подсчитать, сколько всего устройств ввода изобретено за время существования персонального компьютера, то нам может не хватить пальцев на руках и ногах. Кроме клавиатур, мышей и джойстиков, на рынке при желании можно найти что угодно — от двуручного трекбола до эмулятора удочки. Но кто это все приобретет? Так что и нам с вами остается использовать стандартные варианты контроллеров.

Однако даже в рамках этого ограниченного набора количество возможностей растет буквально на глазах! Вот, например, клавиатуры. Сначала на них появились дополнительные функциональные клавиши, поддающиеся программированию. Потом у клавиатур стали исчезать кабели, и пользователь уже не был привязан к пятачку перед монитором. А еще есть навороты с «ломаными» клавами и гибкими, которые можно свернуть в трубочку и положить в карман... Тем не менее наш совет: клавиатура все равно долго не уживается в обществе геймера, так что покупать особо дорогую модель вряд ли стоит. Лучше руководствоваться ее эргономичными параметрами: все клавиатуры разные, руки у всех пользователей — тоже. Несколько часов работы с клавой, которая с вами несовместима, вызовут боли в мышцах и суставах кистей рук. Так что лучше не прельщайтесь наворотами в ущерб удобству.

С мышками все еще интереснее. Во-первых, все шире и шире внедряются оптические манипуляторы, постепенно вытесняя с рынка «механических грызунов». Это пока дорого, зато обеспечивает несравненную точность и качество работы, что довольно критично для многих профессиональных программ. Во-вторых, в мыши внедряются устройства обратной связи, которые не столь полезны, сколько приятны в работе. Впрочем, бытует мнение, что реакция мышей на происходящее на экране повышает их эргономичность. Да и сам дизайн изменился за последнее время явно в лучшую сторону при общем снижении цены. Так что, если ваша мышь не оснащена ни одним из упомянутых достоинств (или хотя бы колесиком прокрутки), то это явный повод для небольшого апгрейда.

Про джойстики вообще совет давать трудно. Да, они становятся все лучше и лучше, обрастают новыми кнопками и рубильниками, переходят на беспроводной

Спасет ли нас интегрированный звук?

Практически все новые системные платы имеют какой-нибудь встроенный звук, но это отнюдь пока не заменяет SB Live! или иную четырехканальную приличную звуковую плату. В наиболее продвинутых моделях системных плат ожидается интегрированный четырехканальный звук даже от Creative, но пока они слишком дороги, на наш взгляд.

режим и обратную связь... Но в этой отрасли никаких бесспорных лидеров нет, да и не будет. Пора ли менять ваш джойстик или нет — зависит только от степени раздолбанности имеющегося. Хотя, впрочем, вот рули для имитаторов гоночных автомобилей в последнее время стали выпускать явно покрепче и понадежнее...

Сжиженные кристаллы и пестрая плазма

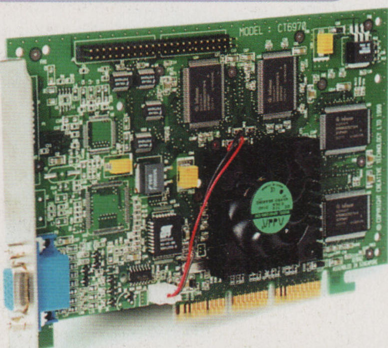
Имеются в виду мониторы, а не криогенная система на холодном термояде для очередного Athlon'a. Нужно ли менять свой старый «телевизор» на новый и если — да, то как скоро?

Нужно и немедленно! Как несколько лет назад произошла массовая миграция пользователей с 14" на 15", так и сегодня эта история повторяется. 17" мониторы уже вышли на отметку в $200 — то есть той суммы, которую пользователь априорно закладывает в итоговую стоимость будущего компьютера. Чем больше площадь экрана, тем глубже погружение игрока в мир по ту сторону стекла. Однако те, кто считают, что большие мониторы нужны только для игр, жестоко ошибаются! Современные пакеты прикладных программ обрастают все более и более сложным и навороченным интерфейсом, который совершенно неудобен как при низком разрешении, так и при мелком масштабе. Попробуйте загрузить на 15" мониторе в разрешении 1024×768 какой-нибудь новый IDE средств разработки программ — и вы поймете, почему в новых shareware играх столько багов.

Заметно подешевели и 19" мониторы, так что если хватит денег можно «перепрыгнуть» через один уровень и обеспечить себе беспроблемную жизнь на следующих года три. А вот уже потом задуматься о приобретении плоского экрана... Почему потом? Потому что на сегодняшний день LCD-мониторы еще не могут составить достойную конкуренцию электронно-лучевым трубкам. Во-первых, сфера их применения ограничена: ни поиграть на них нельзя, ни заняться серьезной обработкой графики, ни даже посмотреть видео. Во-вторых, по-прежнему слишком высокой остается цена. Переплачивать в 3–4 раза по сравнению с ЭЛТ за несколько сэкономленных дюймов стола? Не стоит...

Все прочие альтернативы тоже не кажутся серьезными. Цветной видеопроектор — хорошо, но дорого. Плазменный экран — еще лучше, но еще дороже. И пиксели там гигантские! «Самоцветный» пластик пока только-только выходит на размер экрана для электронных часов и CGA-режим. Так что, товарищи, в этот раз (может быть, и в последний) покупаем старый добрый ЭЛТ.

Creative GeForce256 DDR $170



Окно в Сеть

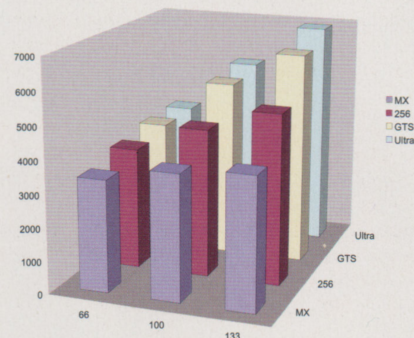
Настал новый век, и без Internet он нам вообще не представляется. Диковинка и развлечение со временем превратились в полноценную часть нашего мира, в которой можно полноценно и отдыхать, и работать — короче говоря, жить. Но как выжить во Всемирной сети при низких скоростях соединения и высоких тарифах провайдеров?

Если ваш модем способен передавать данные со скоростью 36–56 тыс. бит в секунду и не ронять при этом «коннект» хотя бы в течение получаса, то менять ничего не нужно: лучших усло-

Производительность

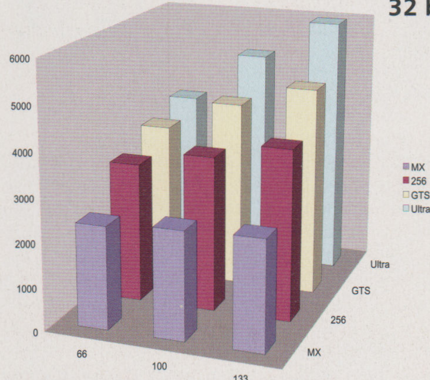
Тестирование проводилось при большом разнообразии процессоров, плат и видеоадаптеров. Поэтому для сокращения путаницы было принято решение представить результаты в виде нескольких отдельных выборок, иллюстрирующих именно то, на что следует обратить внимание.

16 bit



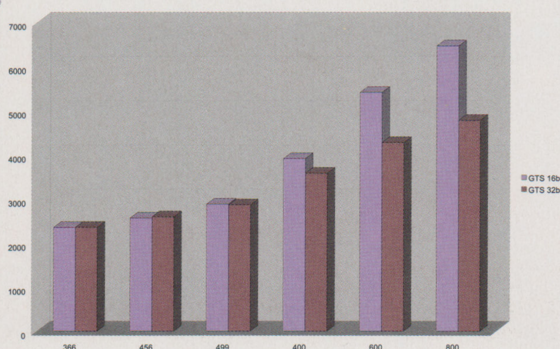
Эти два графика показывают производительности системы в 3D-графике в зависимости от установленного процессора и видеоадаптера. Как мы уже писали в предыдущем номере, основное отличие между видеоадаптерами — чипсет, а изготовитель оказывает лишь незначительное влияние на производительность. Поэтому разумно выбрать наиболее дешевые карты от хорошо известной компании. В данном случае выбор вполне обоснованно

32 bit



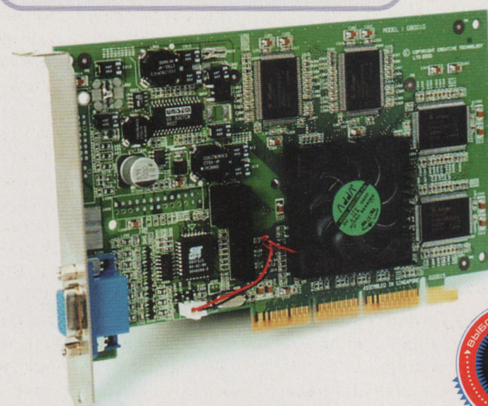
пал на Creative Labs. Таким образом, мы получили набор из четырех карт — GeForce2 MX, GeForce256 DDR, GeForce2 GTS и GeForce2 Ultra.
Мы также перебирали и процессоры. Было взято три достаточно различных по цене варианта. Pentium III 600E (100 МГц FSB), Pentium III 800E (133 МГц FSB) и в качестве имитации дешевого процессора был взят тот же Pentium при 66 МГц FSB — Pentium III 400E.
Далее, на отдельном графике мы приведем результаты замеров производительности одного из видеоускорителей на большем разнообразии частот FSB и процессоров.

Глядя на получившиеся графики, можно сделать ряд выводов. При частоте шины 66 МГц, все GeForce при любой глубине цвета имеют почти одинаковое быстродействие около 3000 единиц. То есть то, какой у вас будет GeForce при дешевом процессоре Celeron, не важно — результаты будут практически одинаковыми. Так что выбор для дешевой конфигурации — однозначно Creative GeForce2 MX. Несмотря на то, что это самая скромная по скорости модель из участвовавших в тестировании, не следует забывать, что он остается одним из самых передовых на сегодня 3D-ускорителей и легко «делает» практически всех конкурентов от других производителей. Он и получает награду «Best Buy».
Не будем забывать, что все тесты ориентированы на несколько более эффективное использование возможностей T&L-ускорителя, чем это делают сегодняшние игры. Тем не менее даже эти тесты показывают несомненный выигрыш в скорости при установке более быстрого процессора. Так что мы считаем, что для средней системы лучше все же сэкономить на 3D-ускорителе и купить процессор получше.
Обратите внимание, на этом же графике хорошо заметно, что комбинация Pentium III 800 плюс GeForce2 MX (суммарной ценой $240 + $110 = $350) дает большую производительность, чем Celeron 400 плюс GeForce2 Ultra ($50 + $450 = $500).
Выбор видеокарты для среднего компьютера мы оставим за вами, скажем лишь, что по разумным соображениям даже покупая наиболее быструю видеокарту, следует остановиться на Geforce2 GTS. График 16bit показывает, что замена ее на модификацию Ultra не дает практически никакого прироста, кроме прироста в цене в два с лишним раза. Так что Creative Geforce2 GTS еще раз получает значок «Editor's Choice» (напомним, что в тестировании видеокарт в прошлом номере MG она получила такую же награду).



3D-производительность Creative GeForce2 GTS при различных частотах FSB. Первые три значения сняты на Celeron 366, вторые три — Pentium III 600E. Обратите внимание, что Pentium III, даже работающий на меньшей частоте, обгоняет по производительности Celeron.

Creative GeForce2 GTS $230



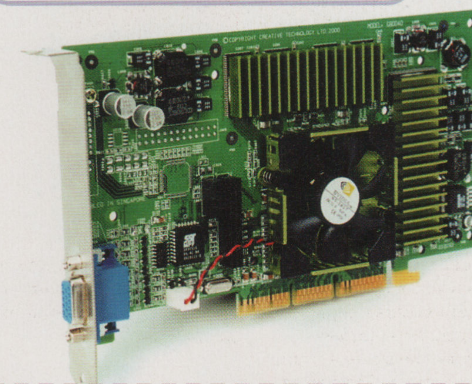


вий сеансового соединения вам не достичь при современном уровне развития телекоммуникационных средств в нашей стране. Но если средняя скорость соединения не превышает 19–21 бит/с, то что-то не в порядке. Проблема может крыться как в вашем модеме, так и в качестве линии связи. К сожалению, гораздо чаще мы сталкиваемся со второй ситуацией. Тем не менее надо быть оптимистами и надеяться, что рано или поздно, но АТС, заложенная еще при монгольском иге, будет разрушена шальным метеоритом, и на ее руинах построят новейшую цифровую станцию. То есть покупка модема, поддерживающего скорости до 56 Кбит и протокол v.90,— правильное и своевременное решение. Кстати, даже на плохих линиях качественный модем (уровня Courier или IDC) могет повысить качество соединения если не за счет скорости, то хотя бы благодаря стабильности.

Есть другой путь: отказаться от модемной связи и подключить себя (в идеале и дюжину соседей для снижения себестоимости) к Internet через более современные средства доступа.
Из возможных для нас с вами стоит отметить беспроводные радиоканалы, ISDN и xDSL. Недостатки первых двух вариантов — высокая стоимость оборудования и подключения, плюс более чем вероятный контроль над объемом трафика со стороны провайдера с прогрессивной оплатой превышенных лимитов. DSL — более демократичный метод соединения за счет гораздо более низкой ежемесячной оплаты. Но для того, чтобы им воспользоваться, вы должны проживать в зоне действия современной АТС, которая может потянуть соответствующее оборудование. А это встречается не так часто даже в рамках Москвы, не говоря уже о глубинке.

Так что, скорее всего, остановиться придется на модеме.
В этом случае мы настоятельно рекомендуем не жадничать и не покупать никаких «софтовых» устройств. Только тот модем, все

Creative GeForce2 Ultra $450

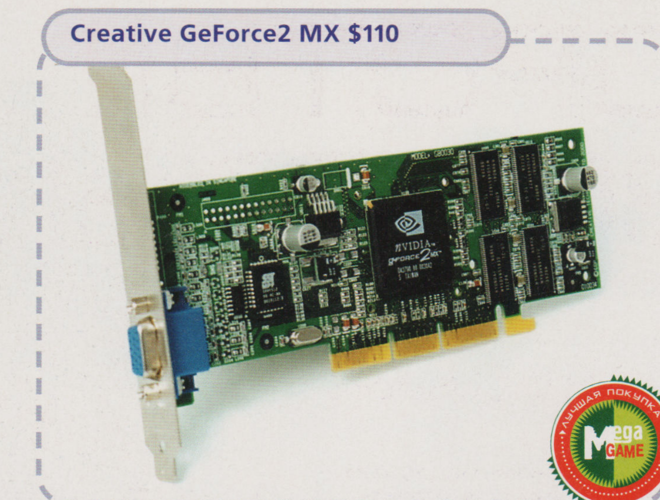


функции которого реализованы аппаратно, может гарантировать максимальное качество связи. Идеальная покупка на сегодняшний день — внешний USB-модем.

Пока молния не ударит...

Молнии в наших электросетях бьют до обидного регулярно, выбирая при этом в качестве мишени самые дорогие компоненты компьютера. Ждать, пока это приключится и с вами,— занятие недостойное разумного человека. Если ваш PC еще ничем не защищен (или символично прикрыт от электрических штормов фиговым листком сетевого фильтра), лучше отложить апгрейд какого-нибудь его внутреннего узла и вместо этого поставить надежный щит от всех внешних напастей. Источники бесперебойного питания дешевеют и мощнеют на глазах и способны сегодня обезопасить сколь угодно мощный системный блок, даже прилагающийся к нему 17–19" монитор. А если на монитор махнуть рукой, то вполне можно обойтись таким простым и дешевым бесперебойником, что вы вообще не заметите, как его купили.

Creative GeForce2 MX $110



Печатный станок

Насчет необходимости самого присутствия принтера в комплекте с домашним компьютером даже у нас в редакции нет единого мнения. Вот мы уже который месяц ломаем голову, куда пристроить купленный как-то по случаю профессиональный Epson, а часть редакторов говорит, что принтер жизненно необходим каждому геймеру, чтобы печатать солюшены и читы.

В общем, если покупать сегодня принтер домой, то это должен быть представитель семейства Photo Printer — то есть устройств, которые гарантируют воспроизведение фотореалистичного отпечатка. Разумеется, если ему перед этим фотографию скормить, а не рисунок из Paintbrush. Благодаря широкому набору возможностей, такие принтеры могут работать и в связке с цифровой камерой, и как печатающая машинка для вывода написанного или утащенного из Сети реферата. При умеренных объемах печати струйные фотопринтеры обходятся в эксплуатации не намного дороже, чем их лазерные собратья, при этом разница в цене между ними бывает двух- и более кратной.

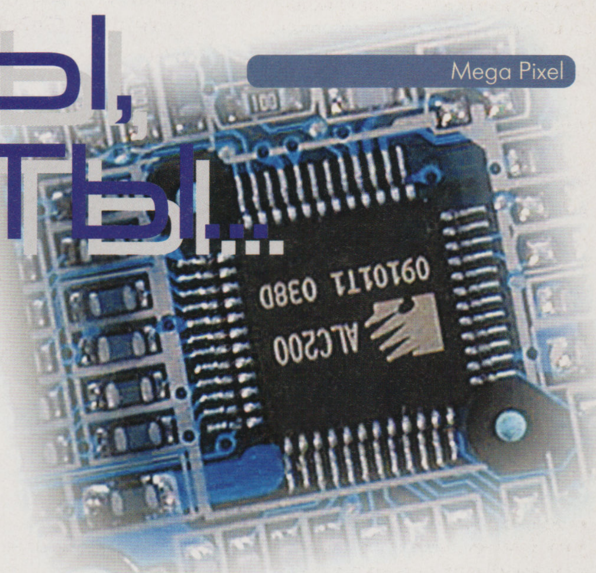
Можно, конечно, продолжать пользоваться старичками типа HP 400, но какой в этом прок? Ни в качестве цвета, ни в себестоимости черно-белой печати он не сравнится с современными устройствами. К тому же оригинальные картриджи для некоторых устаревших моделей принтеров найти у нас становится все сложнее.

Редакция выражает благодарность за предоставленное оборудование и информацию:
Представительству Creative Labs www.creative.ru
TechMarket www.techmarket.ru
Пирит www.pirit.ru
ASBIS www.asbm.ru MG

VGA	Системная плата	Чипсет	Процессор	FSB	MHz	RAM	CPU marks	3D 1024x768x16	1024x768x32	800x600x16	800x600x32	640x480x16	FSB & CPU %up	3D cpu %up	16 %up	32 %up	Изменено
GeForce2 GTS	Abit SE6		Celeron 366	66	366		152	2354	2356				1,0	1,0	1,0	1,0	
GeForce2 GTS	Abit SE6		Celeron 366	83	456		177	2567	2595	2664	2631	2290	1,2575	1,16	1,09	1,10	
GeForce2 GTS	Abit SE6		Celeron 366	90	499		186	2882	2866				1,0843	1,05	1,12	1,10	
GeForce2 GTS	Soltek	i815	PIII 550E	100	550	100	321	4848	4057	4799	4667	4909					
GeForce2 GTS	Acorp	VIA 133	PIII 550E	100	550	100	326	4931	4049	5116	4762						
GeForce2 GTS	Acorp	VIA 133	PIII 550E	100	550	133		5066	4098								
GeForce2 GTS	GigaByte	VIA 133	PIII 600E	100	600	100	277	4196	3727								
GeForce2 GTS	Acorp	VIA 133	PIII 600E	100	600	100	355	5145	4206								
GeForce2 GTS	Acorp	VIA 133	PIII 600E	100	600	133	383	5340	4208	5634	5188			1,08	1,04	1,00	RAM 100 to 133
GeForce2 MX	Acorp	VIA 133	PIII 600E	100	600	133	327	3818	2467	4884							
GeForce256 DDR	Acorp	VIA 133	PIII 600E	100	600	133	348	4436	3495	5090	4555	5530					
GeForce2 GTS	Soltek	i815	PIII 600E	133	800	133	464	6408	4755	6953	6181	7145					
GeForce2 MX	CUSL-2C	i815EP	PIII 600E	66	400	100	261	3405	2344				1,0	1,0	1,0	1,0	
GeForce2 MX	CUSL-2C	i815EP	PIII 600E	100	600	100	338	3819	2461				1,5151	1,30	1,12	1,05	
GeForce2 MX	CUSL-2C	i815EP	PIII 600E	133	800	133	386	4012	2506				1,33	1,14	1,05	1,02	FSB & RAM 100 to 133
GeForce256 DDR	CUSL-2C	i815EP	PIII 600E	66	400	100	268	3703	3189				1,0	1,0	1,0	1,0	
GeForce256 DDR	CUSL-2C	i815EP	PIII 600E	100	600	100	362	4511	3536				1,5151	1,35	1,22	1,11	
GeForce256 DDR	CUSL-2C	i815EP	PIII 600E	133	800	133	426	5195	3891				1,33	1,18	1,15	1,10	FSB & RAM 100 to 133
GeForce2 GTS	CUSL-2C	i815EP	PIII 600E	66	400	100	257	3912	3583				1,0	1,0	1,0	1,0	
GeForce2 GTS	CUSL-2C	i815EP	PIII 600E	100	600	100	364	5410	4281				1,5151	1,42	1,38	1,19	
GeForce2 GTS	CUSL-2C	i815EP	PIII 600E	133	800	133	467	6464	4781				1,33	1,28	1,19	1,12	FSB & RAM 100 to 133
GeForce2 Ultra	CUSL-2C	i815EP	PIII 600E	66	400	100	257	3945	3878				1,0	1,0	1,0	1,0	
GeForce2 Ultra	CUSL-2C	i815EP	PIII 600E	100	600	100	357	5586	5052				1,5151	1,39	1,42	1,30	
GeForce2 Ultra	CUSL-2C	i815EP	PIII 600E	133	800	133	457	6893	5958				1,33	1,28	1,23	1,18	FSB & RAM 100 to 133

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Mega Pixel



SoundMAX 2.0 от Analog Devices

После того как на новых материнских платах появились интегрированные аудиоконтроллеры высокого качества с поддержкой четырехканального звука (спасибо Creative!), всем стало ясно, что в отрасли назревает перелом.

Привычные карты расширения для шин ISA и PCI уходят в прошлое, а также перемещаются в сферу профессиональной компьютерной музыки, представителей которой невозможно удовлетворить качеством стандартных продуктов. Всем же остальным, похоже, прописано постепенно переходить на встроенные адаптеры.

Короче, звук теперь будет на «матерях», и это факт.

Вопрос в другом — каким он будет? Та технология, которая используется сегодня, далека от совершенства. Во-первых, интегрированные контроллеры ничем не отличаются от обычных звуковых карт, и архитектура у них та же самая, нацеленная на оперирование аналоговым сигналом, который сильно подвержен негативному воздействию со стороны электромагнитных помех. А вы уж можете себе представить, какой жуткий фон стоит внутри системного блока! Во-вторых, экономическая выгода от компоновки звука на материнской плате нейтрализуется невозможностью его апгрейда. В-третьих, свободная площадь на плате крайне ограничена, и микросхемы звуковой карты приходится выпускать в более компактных корпусах, что не может не сказаться на их качестве.

Вот тут-то на сцену выходит компания Analog Devices со своей новой технологией SoundMAX 2.0, которая основывается на довольно интересных принципах. Основной идеей разработчиков стал тот факт, что современные процессоры редко работают на пределе своих возможностей, но чаще банально простаивают. То же самое относится и к чипам звуковых карт:100-процентную загрузку им никакая программа обеспечить не может. Значит, решили инженеры, пора совмещать усилия и экономить на «лишних» элементах.

По сути своей SoundMAX 2.0 является чистым программным интерфейсом, который использует мощности центрального процессора системы для управления посредством процедур BIOS и набора драйверов аудиопотоками. При этом вся железная часть ограничивается маленькой микросхемой кодека, специально разработанного Analog Devices. На него возлагаются такие рутинные операции, как аналоговое микширование и сэмплирование.

Таким образом, вырисовывается основная идея Analog Devices: устранение всех элементов обработки и передачи аналогового звукового сигнала внутри системы и ликвидация ответственных за эти операции микросхем. Однако все не так просто, как кажется. По крайней мере, в сегодняшнем виде SoundMAX 2.0 по-прежнему оперирует с аналоговым сигналом — на выходе из кодека, когда звук передается непосредственно на акустическую систему. Впрочем, ничто не мешает разработчикам переключиться на поддержку только цифровых колонок.

Подсчитаем основные достоинства SoundMAX 2.0. В первую очередь от новой технологии выиграют системные платы, которые интегрируют ее в свою архитектуру. Чип кодека стоит при промышленном производстве не более пары долларов, и с такой ценой не может сравниться ни одно из изделий конкурентов. Во-вторых, SoundMAX 2.0 выгодно отличается от прочих встроенных устройств богатыми возможностями апгрейда, который практически превращается в переустановку набора драйверов. Наконец, практически полная индифферентность к электромагнитным помехам заметно повышает качество сигнала. MG

Наворотики SoundMAX 2.0

С показателями качества у SoundMAX 2.0 все в порядке: соотношение сигнал/шум на уровне 95 дБ. Этого вполне достаточно, чтобы работать со звуком с частотой сэмплирования от 7 до 48 кГц (у большинства встраиваемых звуковых карт эта характеристика заметно хуже). Далее, технология поддерживает расширения EAX 1.0 / 2.0 и A3D 1.0. Такого вы не найдете практически ни на одном интегрированном контроллере. В той же мере реализована поддержка технологий Sensaura, а для особых «извращенцев» существует и режим эмуляции SoundBlaster (в натуральном DOSe SoundMAX 2.0 не работает).

Без тормозов!

Основная нагрузка при использовании SoundMAX 2.0 падает на центральный процессор PC. Насколько сильно? Как показали результаты испытания, не столь и критично. По сравнению с использованием обычных звуковых карт процессорное время, которое тратится на обработку аудиоинформации, возрастает в 2–3 раза, но все-таки не столь сильно, как при использовании, например, софтового модема.

Музыкантов не обделили

Да, при желании система SoundMAX 2.0 позволяет работать и с MIDI-музыкой. В программную оболочку заложена поддержка сокращенного набора сэмплов XG-Lite, включающего в себя 360 инструментов. Если этого мало, можно подгрузить дополнительные наборы в формате DLS 1.0. Настройки драйверов позволяют распределять нагрузку на процессор. В общем, такого среди интегрированных карт мы тоже пока не встречали.

ЖЕЛЕЗНЫЕ

С одной стороны, техногенная гонка в приросте гигабайт и гигагерц успешно продолжается, и сегодняшние новости — тому очередное подтверждение. С другой стороны, технология Product Activation, которую Microsoft намеревается внедрить как меру по борьбе с пиратством, вызывает у многих обоснованные опасения, что Windows и все прочие пакеты от MS станут еще более капризными к изменениям конфигурации системы.

Принтер с LCD-панелью

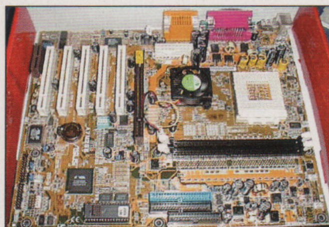
Olympus America Inc. выпустила очередной вариант принтера P-400 Business Edition (BE), который в первую очередь будет интересен профессиональным фотографам и всем, кто работает с цифровыми изображениями. Основные характеристики нового сублимационного принтера: низкая стоимость (около $1000), высокая скорость цветной фотопечати (90 секунд на страницу A4), цветовая палитра 16,7 млн цветов (8 бит на цвет) с мегапиксельным разрешением печатного движка в 7,68, разрешение 314 dpi, панель LCD для предпросмотра картинки перед распечатыванием.



P-400 BE можно подключать через параллельный порт, либо USB к PC и Mac, принтер также поддерживает выходы на PC Cards. Предусмотрена опция распечатки графики в формате DCF, JFIF/JPEG через встроенный слот SmartMedia Card и в формате TIFF непосредственно с цифровых камер. По своему усмотрению пользователь может выбирать размер и количество печатных копий, которые включают такие варианты, как полномасштабный размер (7,64"x10"; от 1 до 16 изображений на страницу), фотоальбом (1–6 картинок на страницу с background), почтовая открытка (от 2 до 4 на страницу) и индексированная страница (45–260 изображений на страницу). P-400 позволяет печатать до 50 копий одного изображения за раз.

Трудный путь наверх

После анонсирования новейшего стандарта DDR RAM у многих производителей модулей оперативной памяти сразу же возник ряд проблем. А именно — высокие цены и неготовность к такому событию компаний по производству материнских плат. И если цена — фактор сугубо субъективный, то слабая поддержка этого типа памяти материнскими платами остается самым существенным недостатком.



Однако в отношении последней проблемы дело, кажется, потихоньку стало сдвигаться с мертвой точки. По крайней мере, ряд производителей уже заявил о своих новых разработках. В частности, новая модель компании Asustek — A7M266 — одна из первых, спроектированных на базе чипсета AMD 760. Среди основных ее особенностей стоит отметить как раз поддержку DDR RAM. Остальные достоинства платы также соответствуют современными тенденциями: поддержка скорости шины в 266 МГц, ATA 100, слот AGP PRO, а также возможность разгона от 100 до 180 МГц с интервалом в 1 МГц и др. Таким образом, даже несмотря на отсутствие умножителя тактовой частоты, именно слоты для DDR RAM делают ASUS A7M266 неплохой альтернативой для перехода на передовые стандарты.

Звук сквозь стены

В определенный момент многие любители хорошего саунда сталкиваются с проблемой соединения компьютера с мощной стереосистемой, например музыкальным центром или домашним кинотеатром. Приходится поломать голову, особенно по части разводки проводов. Но, кажется, пришел конец всем бедам. Неизвестная доселе фирма Akoo, специализирующаяся на разработке устройств в области беспроводных технологий, используемых для MP3-проигрывателей, автомагнитол, компьютеров и так далее, предложила свое решение проблемы. Ее последний продукт, названный Kima KS110, представляет собой два устройства — передатчик и приемник, позволяющие транслировать любой звук из вашего PC, в том числе MP3, Internet-радио и прочее, на любую стереосистему, находящуюся в радиусе 300–400 метров. Аппарат позволяет выбирать один из четырех частотных каналов в диапазоне от 905 до 908 МГц, что необходимо в случае возникновения помех от других 900-мегагерцевых источников. Устройство совместимо с файлами и проигрывателями MP3, форматами Real Player, Real Jukebox и Real Networks G2, Microsoft Windows Media Player, спутниковыми и кабельными телеканалами, а также CD, DVD, VCR и прочей аудиоаппаратурой. Не последней особенностью является и тот факт, что Kima может передавать аудиосигнал сквозь стены и даже сквозь потолок или пол. Ориентировочная стоимость новинки составит чуть меньше $100.

MP3s and Internet Radio *on your STEREO!*

BASE UNIT
Width = 4.85"
Height = 3.80"

RECEIVING UNIT
Width = 4.85"
Height = 3.65"

Уникальное устройство



Компания AlphaGrip обнародовала уникальное устройство с одноименным названием. AlphaGrip включает в себя геймпед (gamepad), пульт дистанционного управления TV, клавиатуру и трекбол. В целом этот необычный агрегат предназначен для работы с палм-топами. При использовании AlphaGrip пальцы рук удобно ложатся на многофункциональные клавиши по обеим сторонам контроллера. При этом кисти находятся в естественном положении, и совершенно отпадает необходимость сидеть за столом, следя за правильной осанкой. Теперь, допустим, набирать текст можно в самых различных ситуациях: расположившись на полу, сидя в самолете и в машине, или вообще вальяжно развалившись в кресле или на диване. Несмотря на отсутствие хоть какого-то намека на стандартную раскладку клавиатуры, разработчики уверяют, что новый дизайн продуман строго научно, и это даст (разумеется после нескольких тренировок) значительный выигрыш в скорости печатания. Впрочем, компания готова выпускать варианты и с QWERTY-раскладкой. AlphaGrip рассчитывает, что клавиатура-новинка особенно приживется среди тинейджеров, которые, имея некоторый опыт игр на AlphaGrip'овских манипуляторах, плавно перейдут и на







НОВОСТИ



новый стиль набора текста, постепенно позабыв об обычных настольных «прямоугольных клавишах».

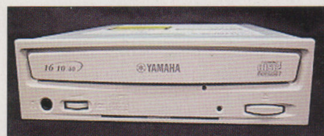
А объемы все растут



Пока муссируются слухи о возможности создания носителей для HDD размером до 200 Гбайт, что гипотетически приведет к производству жестких дисков объемом до 0,5 Тбайт и выше, нынешние лидеры этого направления довольствуются суровой действительностью. Так, IBM благодаря изобретенным в свое время GMR-головкам смогла довести максимальный объем винчестера до 75 Гбайт. При этом использовались 5 дисков по 15 Гбайт каждый. Однако при втискивании такого количества дисков во всего лишь однодюймовый корпус создается опасность разрушения носителя, особенно при современном стандарте скорости в 7200 оборотов в минуту. Поэтому основной задачей на сегодня является увеличение плотности записи на пластину, а не рост количества самих дисков. Борьба за потребителя на рынке IDE HDD разгорелась с новой силой, когда Maxtor продемонстрировала свою новую 60-Гбайт модель с интерфейсом Ultra-DMA 100 под названием DiamondMax Plus 60. Компании удалось довести плотность записи на пластине до 20 Гбайт и, таким образом, использовать в новом продукте только три диска, достигнув тем самым большей надежности при идентичном объеме. В перспективе с добавлением четвертого диска Maxtor имеет шанс стать самым большим и одновременно надежным среди быстрых HDD. Примерная цена DiamondMax Plus 60 планируется в пределах $500.

Самый быстрый CD-R/RW

Не секрет, что Yamaha является одной из самых передовых компаний в области технологий CD-R. После некоторого перерыва она снова вырвалась вперед благодаря своей новой модели пишущего CD-ROM с интерфейсом E-IDE/ATAPI — CRW2100E-VK. Просто потому что этот драйв пишет со скоростью 16x,

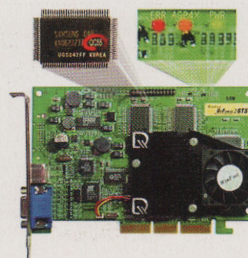


переписывает — с 10x, а читает — с 40x. Для своей новинки Yamaha использовала два типа чипсетов: один — собственная разработка фирмы, другой — от OAK Technologies. Основным отличием от всех предыдущих моделей можно считать 16-кратную скорость записи с использованием технологии CAV (Constant Angular Velocity). CAV, в противоположность своему предшественнику CLV (Constant Linear Velocity), построена на принципе увеличения скорости вращения диска в процессе движения пишущей головки от его центра к краям, что позволяет пересылать значительные объемы информации без дополнительной нагрузки на механизмы устройства. Еще одной особенностью является большой размер буферной памяти — целых 8 Мбайт. Как и полагается, CRW2100E-VK способен работать со всеми типами компакт-дисков — 700 Мбайт (80 мин), 650 Мбайт (74 мин), 550 Мбайт (63 мин).

Таким образом, можно с уверенностью сказать, что Yamaha CRW2100E-VK будет пока оставаться самым быстрым среди устройств CD-RW на базе IDE.

WinFast GeForce2 GTS 64 Мбайт от Leadtek

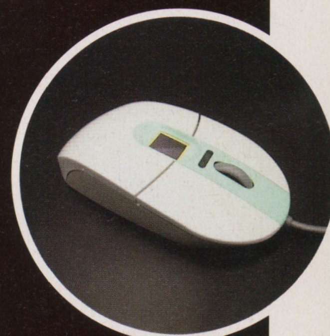
Как грибы после дождя растут всевозможные модификации GeForce2 от различных производителей. И хотя уже анонсировано следующее поколение видеокарт — GeForce3, интерес к «двушкам» пока нисколько не остыл. Сегодня фирмы — производители 3D-ускорителей — пытаются выделиться среди конкурентов либо большим количеством различных примочек, либо внедрением самых новейших технологий, либо, что наиболее существенно, ценой. Одним из таких последних примеров, сумевшим скомбинировать вышеуказанные параметры, можно назвать продукт WinFast GeForce2 GTS 64 Мбайт от Leadtek. Карта поддерживает слот AGP 2×/4× с Fast Write, несет на себе 350 МГц RAMDAC и 64 Мбайт 5,5 нс (!) DDR памяти, имеет выход S-video/RCA TV с возможностью разрешения до 800×600, особый модуль активного охлаждения. Максимальное видеоразрешение самой платы — 2048×1536. Главным аспектом здесь, конечно, следует считать именно объем памяти в 64 Мбайт и ее быстроту (5,5 нс). Правда, хотя на данный момент еще сложно себе представить какое-либо приложение, требующее столь громадного количества «мозгов», в будущем такое преимущество безусловно, даст о себе знать. Кроме наворотов по части железа в комплекте к Leadtek WinFast GeForce2 GTS прилагается программный DVD-декодер вместе с утилитами от Colorific и др. MG



«Сторожевая» мышь

Siemens предлагает новую модель мыши ID Mouse с интегрированным сенсором идентификации FingerTIP. Это одна из первых разработок данного направления вообще. Процесс идентификации пользователя основан на биометрических показателях, в частности отпечатках пальцев, что, как известно, является уникальным для каждого отдельно взятого индивидуума. Сам сенсор состоит приблизительно из 65 000 электродов, а встроенный мини-сканер с разрешением 224×228 точек за какие-то 100 мс способен сгенерировать оцифрованную картинку отпечатков ваших пальцев. Затем специальная программа проанализирует и сопоставит полученный результат с оригиналом и только после этого разрешит вход в систему. Кстати, вся процедура сканирования совершенно безопасна в том смысле, что данные отпечатков не записываются, то есть сами отпечатки пальцев невозможно воссоздать вручную, основываясь на результатах идентификации.

После инсталляции ID Mouse стандартная загрузочная заставка Windows сменяется новой, это значит, что весь процесс установки мыши прочно интегрируется в систему. Пользователь может установить различные уровни безопасности: низкий, средний и высокий. Среднее время идентификации — две секунды. Однако при высоком уровне безопасности программа пытается найти максимум совпадений с оригиналом, на что требуется чуть больше времени.

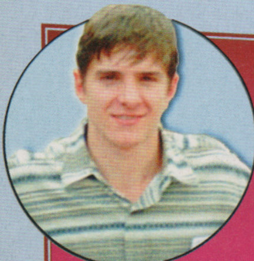


Как играть в ролевые игры во Всемирной сети



RPG в INTERNET

Андрей Ясенков



Здравствуйте, дорогие геймеры! Знаете, о чем я тут недавно подумал? А подумал я вот о чем: настольные RPG — это круто! И в подтверждение моих слов вот вам пример.

Идут, значит, Орк, Гоблин и еще один мужик по дороге! И тут вдруг откуда ни возьмись зима наступила, а посередь дороги камень стоит! Всяческие надписи на камне том выдолблены, которые сделаны теми древними старцами, что игру Wizardry VIII с незапамятных времен ваяют! И прячется за камнем тем красна девица по имени Пелагея Прекрасная — та самая, что внебрачной дочерью Луи де Фюнесу приходится! Приостановилась партия на минутку с древними надписями ознакомиться, грамоте поднабраться, да никто из них женщину и не заметил, кроме одного мужика (его Бивисом звали)! И говорит он, значит, Гоблину и Орку: «Смотрите, хе-гхм-ха-ха, типа круто, голая баба за камнем сидит...». А Гоблин ему и отвечает: «Не тронь ее, лох позорный! Це ж лимита! Енто она специально в столицу приехала, дабы нетрудовые доходы здесь иметь! Дай-ка я у нее документы проверю!». И тут Орк с диким криком выхватил из-за пазухи рапиры и давай махать ими, потому что с юга к ним приближалось что-то маленькое, блестящее и излучающее стойкий запах похмелья! Позже выяснилось, что это были люди в белых халатах, которые и изолировали Гоблина, Орка и одного мужика в маленькой больнице, находящейся неподалеку.

Такая вот история. Но это все лирика, вернемся же поскорее к главному.

Сегодня обзор в разделе «Internet для геймера» вновь посвящен онлайновым играм, правда, немного нетрадиционным. Если помните, пару номеров назад мы рассказывали про настольные RPG, в которые играют несколько человек. Они сидят за столом, говорят непонятные слова и бросают кубики. Оказывается, то же самое можно проделать во Всемирной сети, если в качестве средства коммуникации воспользоваться форумом. Это вовсе не сложно и абсолютно бесплатно. Почитайте наш обзор, и вы убедитесь в этом сами.

Алексей Котко

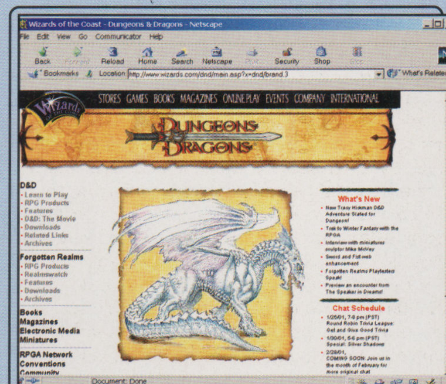
Жанровая принадлежность той или иной игры, как правило, штука весьма относительная. Хороший пример — Diablo, о котором спорят до сих пор, а в некоторых news-конференциях даже объявили «оффтопиком», то есть «вне темы обсуждения». Поскольку оценивать его просто как аркадный slash&hack будет слишком примитивно, а относить к ролевым играм — не совсем верно. Ибо в role-playing game (RPG) нужно не столько *играть*, сколько *отыгрывать*. Отыгрывать своего персонажа, его происхождение, роль в обществе, классовые цели, сильные стороны и слабости, принимая все последствия сделанных им поступков, не сводящихся к достаточно банальному варианту «победи или умри!». Не говоря уже о такой «мелочи», как невозможность сохранить ситуацию, записав игру, и «выловить» оптимальный вариант развития.

Собственно *отыгрыш*, как таковой, приблизительное описание которого было сделано чуть выше, редкая вещь и в популярных играх, являющихся признанными примерами CRPG. Примеры приводить не стоит, хотя найти их достаточно просто, поскольку как бы не пытались разработчики разнообразить варианты действий игрока, все равно тот будет зажат в рамки сюжета, иметь ограниченный набор возможных действий и главную цель — увидеть надпись «Game Over» *только* после финального ролика. То есть выжить, а значит, собрать лучшее или минимально необходимое вооружение и защитные средства, овладеть лучшей (или нужной) магией/псионикой. То есть больше используя свои бойцовские навыки, чем дипломатические и применяя знания об окружающем его мире, которые сам персонаж *принципиально* не может знать.

Согласен, так называемые hardcore игроки, в совершенстве знающие базовую систему игры, отвергая все соблазны, с яростью обреченного будут многократно проходить один и тот же эпизод, пользуясь только *положенными* средствами, пока не достигнут успеха. Но ведь их единицы, а остальные станут осваивать услужливо оставленные разработчиками «лазейки», не опасаясь наказания — ибо, увы, сложилась такая тенденция на «том берегу», и, дабы не отпугнуть боящегося трудностей геймера, создатели игр идут на облегчение его существования. Хороший пример — Heroes Chronicles, о котором можно сказать «не к ночи будет помянут».

Но это частности, ибо здесь стоит помнить главное: мы получаем удовольствие от игры, играя ее по ТЕМ правилам, которые САМИ создаем для себя. Иначе прохождение оной станет не развлечением, а обязанностью, что уже совсем не похоже на то, что мы хотим получить.

И все же как *отыграть* самого себя, свои собственные привычки и устремления, манеру поведения и особенности личности, но в качестве одной из фэнтезийных персон, путешествующей по какому-нибудь далекому Realms'у? Персонажа, пусть даже и ограниченного в каких-то своих возможностях из-за особенностей окружающего мира и выбранного класса.



На этой страничке сайта компании Wizards of the Coast можно почерпнуть практически любую информацию по различным сводам правил.

Практически единственным здесь вариантом решения является возврат к основам жанра ролевых игр, к их первоначальному, настольному варианту, зародившемуся где-то в конце шестидесятых. Возможно, кто-то из читающих эти сроки слышит о них в первый раз, поэтому пусть их более осведомленные коллеги простят нам некоторое отступление — ведь это...

ПЕРВЫЕ ШАГИ ГИГАНТА

Честно признаюсь, я с трудом сейчас представляю времена, когда одним из немногих семейных развлечений было собраться вокруг стола и придумать себе какую-то забаву типа несложной игры. Попробуйте представить себе это и вы, не забыв учесть, что не все картежные потехи подходили для игр с детьми (во многих американских семьях карты просто запрещены по религиозным и прочим мотивам), а вот что-нибудь с использованием кубиков,





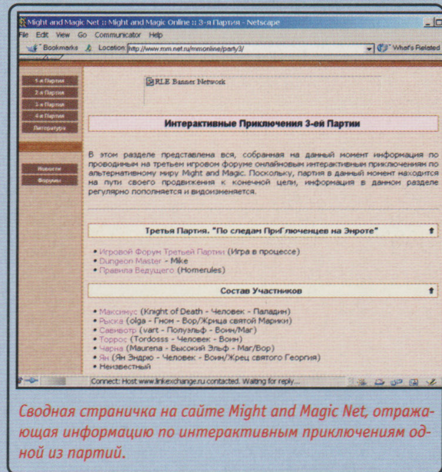
какие-нибудь игры, в которых их бросок мог давать случайный результат, и согласно ему можно было совершать какие-то действия. К примеру, игры серии *Snakes&Ladders*, где фигурка игрока перемещалась по разграфленному полю и только судьба могла ведать, куда заведет того следующий бросок кубов. К слову, подобная игра использовалась для создания сюжетного фона в фильме «Джуманджи».

Примерно в начале 60-х годов в Америке появились наборы миниатюр, с помощью которых, пользуясь так называемыми «кольчужными правилами» можно было, держа в руках небольшой буклет, провести целые средневековые сражения, придумывая какие-то глобальные конфликты, в которых огромные армии бронированных людей сражались бы за честь и добычу, локальные приключения небольших групп героев, штурмующих огромные замки, или подвиги героев-одиночек, выходящих на бой против внушающих страх драконов.

«Кольчужные правила» едва ли были последним словом с точки зрения истории, но они легко учились и легко игрались, позволяли достаточно образно передать то, что могло бы быть, если бы вы захотели вообразить себе разворачивающееся средневековое сражение. Но набор правил миниатюр — это не ролевая игра, хотя он в конечном счете он стал прообразом правил первых фэнтезийных кампаний, громко названных *Dungeons&Dragons*.

Сейчас, учитывая прошедшее время и определенную удаленность от мест «событий», будет достаточно сложно проследить истоки происхождения этой системы. Но вряд ли я ошибусь, если назову в качестве одного из «родителей» Джона Роналда Рейела Толкиена, чьи «Хоббит» и «Властелин колец» стали чуть ли не главным поводом для некоторых английских студентов задуматься над возможностью воплощения этой эпопеи если не на театральных подмостках, то хотя бы на лесной лужайке. И естественно, с их личным участием в этом *приключении* в качестве одной из действующих персон. Ну а позже, накопив определенный опыт организации игр, основать компанию TSR, из офисов которой вышла большая часть руководств по игровым системам, включая упомянутый *D&D*.

Эти руководства — одни из самых старых систем ролевых правил, которые во многом можно считать великими за счет вложенного труда по разработке. И долговечность этих правил — достаточное для этого доказательство. Созданная более сорока лет назад, эта система развивалась подобно целостному организму, и с каждым прошедшим днем придумывались, вводились и утверждались новые правила, пока где-то в конце 70-х в начале 80-х годов не были изданы *Advanced Dungeons&Dragons rules*. Появление этой книги дало сильный толчок общему развитию системы, достигнувшей своей высшей точки в 1989 году с публикацией 2-го издания правил AD&D, которое, собственно, и было использовано в некоторых последних компьютерных играх. Ну а относительно недавно появилась 3-я редакция AD&D правил, о которых вы наверняка еще услышите.



Сводная страничка на сайте Might and Magic Net, отражающая информацию по интерактивным приключениям одной из партий.

Здесь же стоит упомянуть, что теми людьми, кого не устраивала фэнтезийная реальность, были придуманы и предложены свои системы, события, в которых развивались бы в наши дни или в отдаленном будущем, базируясь на вымышленных или известных сюжетных вселенных типа Star Wars. Загляните на http://www.wizards.com/dnd и найдите для себя то, что за многие годы было создано для вас. Ведь у каждого человека свой стиль, и выбор системы — дело вкуса, наподобие того, как каждый из нас выбирает ту операционную систему, которая ему наиболее удобна.

Лично я знаком хорошо, или частично, или же просто слышал о:

AD&D 2nd Ed., которая является наиболее распространенной на Западе и самой известной у нас, благодаря компьютерным играм;

GURPS (Fallot 1/2 создавались на его основе).

World of Darkness (кое-кто уже познакомился с ним через игру Vampire: the Masquerade: Redemption).

Fuzion;

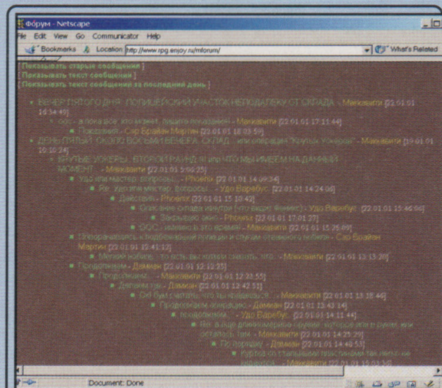
FUDGE;

Cyberpunk 2020;

Shadowrun;

Alternity.

И так далее. Если же вам хочется узнать больше, загляните на http://www.players.com, в раздел настольных игр. На данный момент в мире существует более полутора тысяч официально зарегистрированных (коммерческих) игровых систем и примерно в два-три раза больше тех, которые придуманы и бесплатно предложены всем желающим энтузиастами этого вида развлечений. Забаве, не имеющей возрастных ограничений, подходит любое место со столом или просто ровным местом, где никто не мешает, не капает на голову и не сдувает листы бумаги, придавленные кратким сводом правил, для ходов в которой требуется пара карандашей и набор игральных кубиков, особенных для каждой игровой системы. И еще шесть-семь часов свободного времени, которое с удовольствием проведешь, общаясь с друзьями.



Так и выглядят онлайновые RPG — как видите, никакой графики. Здесь вам не Ultima Online.

Но что делать, если желание есть, но нет возможности выбраться к друзьям, или же просто нет знакомых, увлекающихся тем же, что и вы?.. Неужели придется поставить крест на многообещающем развлечении и вернуться к не менее интересным, но по-своему ограниченным компьютерным играм?.. Что ж, не волнуйтесь, говоря рекламным языком, «ваше спасение — в ваших собственных руках», нужно только оглянуться и вспомнить, что вы вовсе не одиноки, и стоит войти в сеть Internet, как вы тут же окажетесь...



За одним столом со всем миром

Формально, в этом нет ничего необычного. Давайте вспомним один общий принцип любых настольных ролевых игр, а именно — существование людей, отыгрывающих персонаж, и человека, берущего на себя ответственность вести эту разношерстную «партию», то есть какую игровую систему бы мы не использовали, обязательно будет человек, который возьмет на себя труд придумать для остальных приключение и наглядно его им подать.

Своеобразная фазовая структура игры дает возможность вести ее на расстоянии, подобно шахматам, согласно какому-то изначальному ритму. Игрок, получивший от ведущего вводную ситуацию, делает свою заявку и ждет ответа. Ведущий, собрав все заявки, обрабатывает их и снова выкладывает измененную ситуацию, которую игрок может увидеть, услышать или прочитать. Раз в пять-десять минут, час, день и так далее. Услышать или увидеть «вживую», прочитать в полученном письме или на специально подготовленном для этих целей форуме.

Собственно, игровые форумы — поистине идеальное для подобных целей решение. В отличие от стандартных «застолий», требующих от играющего обязательного присутствия почти целый день кряду, или хотя бы несколько часов подряд опять же. Здесь же достаточно лишь зайти пару раз в день (или неделю — в зависимости от графика игры), прочитать выложенную ведущим партии (так называемым DM'ом — Dungeon (Game) Master'ом) очередную игровую ситуацию, не торопясь обдумать свои действия (при необходимости посоветовавшись с друзьями)





и сделать свой ход. А потом спокойно или нервничая каждую минуту дождаться очередной вводной ситуации и опять попробовать ее изменить своими действиями, то есть играть ту же ролевую настольную игру, но в режиме on-line.

Задавшись вопросом происхождения и зарождения подобных форумных текстовых ролевых игр, я постарался собрать максимально полную (хотя, наверняка, не всю) информацию об этом самом что ни есть «игровом движении», за последние полтора года вовлекшее в себя сотни людей практически не ограниченных возрастными рамками.

Ролевые настольные игры, как таковые, получили широкое распространение на наших просторах примерно 10–15 лет назад, хотя, наверняка, и до этого отдельные экземпляры игровых принадлежностей (карты, правила, сюжетные сэттинги, наборы кубиков и описаний) попадали в пределы Советского Союза с приезжавшими иностранцами и нашими туристами. Именно оттуда пошли истоки ролевых игр, значительно развернувшихся с выходом в широкую печать Толкиеновского сериала в конце 90-х.

Развитие Internet-технологий было вторым условием для перенесения ролевых игр в виртуальное пространство. Общее удешевление хостингов личных страниц и сайтов плюс расширение предоставляемого сервиса позволило энтузиастам создавать собственные ресурсы, посвященные тому, что было интересно им и их коллегам, и выкладывать на них сопутствующие материалы. И здесь же их обсуждать.

Самый ранний игровой форум, который мне удалось «засечь», был организован осенью 1999 года на базе сайта Rolemancer (http://www.rpg.net.ru/), на данный момент развернувшегося в мощный ресурс, практически портал, на мой взгляд, самый лучший ресурс, посвященный всем ипостасям ролевых игр: от настольных (минуя и включая «застольные» CRPG) до выездных (полевых) постановок. Добавлю, что в «закромах» сайта накоплено огромное количество информации как по играм и игровым системам, так и другим не менее интересным проектам типа интерактивной литературы, создаваемой путем выбора самых интересных сюжетных поворотов посетителями.

Что же относительно самих форумов, то на данный момент в «пределах» сайта открыто более 50 (на дату окончания статьи их стало более 60! — *Прим. автора*) игровых message boards, на большей части которых идут, закончены или законсервированы по всяким причинам различные игры.



Еще одним крупным по числу игровых форумов ресурсом можно назвать сайт Might and Magic net (http://www.mm.net.ru), посвященный одноименным ролевым играм, созданным *New World Computing*, и собравший у себя большое число поклонников этой сюжетной вселенной. Здесь же стоит добавить, что в данный момент ими на базе ресурсов последних игр разрабатывается собственная версия этой популярной игры — *World of Xeen II* и существует отдельный форум (http://216.87.213.144/rec/games/roleplay/wox2/index.html), где обсуждаются и создаются программные модули игры. Уж не знаю когда будет закончен этот проект, но я обязательно сыграю в то, что создает это общество.

Богатая сюжетная вселенная *Might&Magic* — вот та основа, на которой базируются истории игр, проходящих на четырех (на дату окончания их стало пять.— *Прим. автора*) ролевых форумах M&M-онлайн, заработавших в 2000 году и на данный момент расширенных за счет нескольких игровых форумов с собственными сюжетными мирами.

Еще одним очень интересным ресурсом является сайт Enjoy RPG! (www.rpg.enjoy.ru), достаточно известный в кругах «ролевиков» за счет серьезных аналитических материалов, выкладываемых его создателями. Там же, на форуме сайта, (http://www.rpg.enjoy.ru/mforum/default.asp) уже закончилась одна игра и сейчас идет другая, начатая прошлой осенью и любопытная тем, что ее персонажи вовсе не путешествуют по средневековым мирам, а живут практически рядом с нами, в хорошо знакомом нам XX веке, но с некоторой долей нереальности, внесенной в него.



Сайт Rolemancer предоставляет всем желающим возможность бесплатно играть в ролевые игры.

Последним по времени появления, а вовсе не интересности, стоит назвать недавно появившийся и активно развивающийся ресурс Valor RPG Community (http://anyboard.net/rec/games/roleplay/valorrpg/index.html), созданный в рамках сайта Valor Game Zone (http://www.game.kharkov.ua). Используя тот же форумный механизм, что M&M-онлайн, он хоть на первый взгляд и сильно похож на своего более взрослого коллегу, но является самостоятельным и интересным проектом, способным со временем привлечь к себе собственных постоянных посетителей.

Что наша жизнь? Игра!

Примерно поняв «где?», давайте посмотрим «как?» обычно проходят подобные форумные игры. Вот события из идущей сейчас игры на форуме Valor RPG Community. Вводная следующая: поздним зимним вечером три персонажа, воин (человек) Трогвар, воин (гном) Нетопырь и воин (дварф) Фундин идут вдоль ограды таверны к подвалу выяснять причины столь долгой задержки там хозяина таверны. В этот момент DM скрытно говорит дварфу: «Благодаря своему инфразрению ты видишь, как к вам в темноте быстро приближается что-то весьма большое и горячее».

Игрок, отыгрывающий Фундина, пишет своим товарищам на форуме: «Внезапно дварф остановился и, вглядываясь в наступившие сумерки, резко бросил:

— Стойте!.. Стойте же, к нам приближается что-то большое и горячее!..»

На что следуют отыгрыши других участвующих в партии:

«Гном, услышав это, резко остановился, вглядываясь в полумрак, и встал в боевую стойку — секира в обеих руках, левая нога впереди, центр тяжести — на правой, руки с секирой отведены чуть вправо».

Третий игрок отыгрывает практически так же, повторяя движения гнома, с той только разницей, что в руках у него двуручный меч.

Тут DM дает дварфу новую информацию, и тот реагирует на форуме сообщением:

«Что-то еще приближается... поменьше, и не такое горячее...» и чуть позже еще одной репликой, пользуясь полученной от DM информацией:

«Так. Большое уже совсем рядом, а что поменьше за ним... догоняет, скоро тоже тут будет... Эхх! Порубимся!» — дварф отошел на шаг в сторону от партийцев и приготовился напасть на «большое».

Игрок, выступающий на форуме как гном Нетопырь, пишет:

«Так, впереди что-то есть... Аккуратнее, не нарваться бы на это что-то»,— с этими словами Нетопырь замедлил шаг и пошел в сторону шума, напрягая зрение. (2DM — что вижу, что слышу, что чую?)»

Последней фразой игрок просит ведущего партии прокомментировать его вопросы и дать нужную информацию. Dungeon Master отвечает:

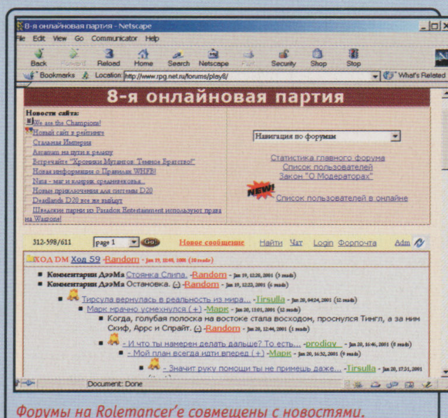
«Ты видишь, как что-то увесистое, слегка подскакивая, приближается... издавая при этом нечто типа мычания. Да, собственно, это и есть небольшой бычок!.. А следом за ним бежит... женщина?.. да растрепанная женщина, орущая что-то типа: «... атуйте... а..гите... Стой, скотина! Ты куда?.. Остановись!»

Далее идет развитие сюжета, в котором героям приходится решать новые проблемы, руководствуясь только собственной точкой зрения на них и особенностями накладываемыми на них выбранным персонажем.

Что же надо, спросите вы, что бы вот так вот играть?..

Да ничего особенного — немного желания и регулярный доступ в Internet, ибо пропуск





Форумы на Rolemancer'е совмещены с новостями.

очередного хода некоторые DM расценивают весьма негативно, минимум беря на себя руководство вашим персонажем на этот пропущенный ход. Не говоря уже о том, что вам самим может быть жаль терять возможность повлиять на ситуацию, вместо того чтобы послушно идти «тушкой».

Кроме этого, хоть самым лучшим способом обучения был и остается «живой» опыт, все же стоит изначально ознакомиться с основными правилами, то есть системой, по которой проходят игры.

Как было сказано ранее, игровых систем очень много, и каждый может подобрать себе по вкусу то, что ему нравится. Это в основном англоязычные разработки, но существует достаточно большое количество переводной документации (рекомендую зайти на ThinDog RPG Downloads, http://www.thindog.da.ru/), благодаря которой вы будете понимать, что происходит и какие именно действия вы можете сделать, а какие — нет. Наиболее популярной и распространенной системой является вторая редакция правил *Advanced Dungeon&Dragon* (AD&D), на основе второй редакции которых созданы многие последние компьютерные ролевые игры (*Baldur's Gate* и etc.). Электронный вариант руководства так называемый *Players Handbook* (в просторечии «ПыХа») — главное, что нужно знать, или хотя бы прочитать по диагонали начинающему игроку. Ну а если ему этого мало и он хорошо знаком с тезисом, что любые правила, как правило, имеют тенденцию изменяться со временем, то для него полезно знать, что на базе этой системы был создан расширенный вариант правил (*Player Options*, иначе «ПО»), вносящий больший реализм (и конкретику) в игру. Иногда что-то из этих правил используется DM в игре как часть «собственных правил» (*homerules*), поэтому, возможно, кому-то будет интересно прочесть три руководства: *Skills and Powers, Combat and Tactics* и *Spells and Magic*.



Далее вам остается найти игровой форум, на котором начинается очередная игра (в этом вам может помочь база игр http://www.rpg.net.ru/games/games.html, созданная при сайте Rolemancer), ознакомиться с сюжетной вселенной, правилами и особенностями создаваемой игры и — погрузиться в увлекательное ПРИКЛЮЧЕНИЕ!

Хотя нет, сначала вам придется освоить то, что можно назвать интерфейсом общения и поучаствовать в увлекательнейшем процессе рождения собственного персонажа. Так сказать,

ПОРОДИТЬ САМОГО СЕБЯ!

Как правило, создание игрового персонажа напрямую зависит от конкретики выбранной игровой системы, но обычно она разбивается на две главные части: случайную генерацию и сознательный выбор.

Последнее, собственно, и является на самом деле первым, с чего начинается участие в игре: в какой-то момент человек решает побыть хоть немного кем-то другим (раздвоение личности?), тем же Гендальфом, Торбинсом (Баггинсом) или Сауроном. В просторечии — выбирает свой игровой класс и, если это сайнс/фэнтези история — расу своего персонажа. Со всеми вытекающими из этой информации последствиями, включая принадлежность к мужскому/женскому (никакому) полу, сочинение собственного имени, возраст, внешность (естественно — самой-самой) и привычки–мировоззрения.

Каждый этап данного фантазирования достаточно важен, поскольку именно за *отыгрыш* придуманного персонажа вы будете получать немаловажные игровые бонусы (к примеру, *experience points*, лежащие в основе *AD&D*), набор которых позволит вашему персонажу расти и развиваться. В той же *AD&D* весьма важен параметр мировоззрения (alignment), согласно которому ваш персонаж будет реагировать на изменения окружающего мира и случающиеся с ним события, выбирая ту или иную сторону.

Определившись с тем, КОГО же он будет *отыгрывать*, будущий партиец согласовывает с ведущим собственные данные и приступает к написанию биографии собственного персонажа так называемой *квенты*.

Именно так на форумном жаргоне называется документ, в котором партиец описывает своего персонажа, его прошлую жизнь до момента вступления в игру, какие-то существенные (возможно, переломные) события, благодаря которым он оказался именно в этой сюжетно-временной точке бытия. И это вовсе не формальная бумажка, которую по привычке требуют DM-бюрократы. Очень образно этот момент объяснил *petr*, ведущий 27-го игрового форума вышеназванного ресурса Rolemaster:

«Во-первых, она (*квента*) необходима игроку, чтобы он мог вжиться в образ своего персонажа. Просто представьте себе, как он будет действовать в той или иной ситуации. Простейший пример — вот идет персонаж по улице, а навстречу ему — симпатичная девица. Ваши действия? А действия могут быть абсолютно



любыми. Можно пройти мимо, краем глаза отметив «вот идет симпатичная девица» («Вот Штирлиц идет»,— подумала девица). Можно громко засвистеть и крикнуть что-нибудь этакое. Можно догнать и спросить телефончик. Или шлепнуть по заднице. Или пойти следом, задушить в темной подворотне и располосовать ножичком свеженький трупик (ага, моральные уроды в киберпанке всячески приветствуются). Какое действие выбирает именно данный персонаж? Или вообще что-нибудь здесь не предусмотренное?

Во-вторых, *квента* нужна мастеру, чтобы манипулировать персонажами, направляя развитие событий в нужную сторону. Так, если некий Гамлет описал в *квенте* своего папашку, то призрак оного вполне может появиться в игре в качестве «неписся» (NPC — неигровой персонаж, управляемый ведущим) и сообщить игроку что-нибудь интересное».

Иногда именно на базе этой кумулятивной биографии ведущий склонен раздавать персонажу его навыки и специализацию в оружии. Иногда вводить его в игровую историю именно так, как он закончил свою квенту, к примеру вывалить под ноги партийцам прямо из воздуха с громким хлопком оного, поскольку персонаж имел неосторожность написать, что его случайно телепортировали не в том направлении.

Словом, квенту можно смело засчитывать как первый индивидуальный квест, выданный ведущим игроку.

Вторым этапом создания персонажа является генерация его характеристик, или, выражаясь жаргоном, статов. И именно они определяют тот набор специальностей (классов), которых выберет себе игрок для персонажа. Согласитесь, что маг не может иметь значение интеллекта меньше определенного предела.

Как правило, они представляют собой чисто случайные значения, создаваемые специальной программой или бросками кубиков, если последние найдутся у ведущего. На мой взгляд, программно генерировать проще, но кубиками —



Здесь играют в онлайновую версию Might and Magic. Графика снова никакая.







стильнее. Хотя большой разницы это не составляет, тем более для игрока, пусть на первый взгляд это кажется не так.

Объясняется все просто: эти цифры являются переменными для игровой математики, на которой базируется игровая система. По большому счету персонажу не так важно, сколько у него там стоит в каждом параметре — гораздо любопытнее ему, сможет ли он, исходя из этой цифры, что-то сделать.

Попробуем разобраться на примере. Священник Ян, приключения которого и остальной партии на данный момент проходят на третьем форуме ММ-онлайн, имеет параметр силы, близкий к максимально возможному для его класса персонажа. О чем это говорит? Во-первых, о том, что его грузоподъемность существенно велика. Во-вторых, что его удары весьма разрушительны. В-третьих... а в-третьих, внезапно выясняется, что ему надо быть поосторожнее со своими заявками на действия. Так, написав ведущему «подергав ручку двери и убедившись, что та закрыта, Ян повернулся и ушел», игрок позже узнает от ведущего, что поступок его персонажа имел еще одно неожиданное последствие — оторванную ручку двери. Э-э... типа силушку не рассчитал.

Как это произошло?.. А довольно просто, путем проверки вероятности свершения события обычным броском кубов так называемым «чеком». Примерно так же делается проверка и других зависящих от характеристик событий: «чек» на интеллект — понял ли персонаж что увидел, «чек» на ловкость — поскользнулся или нет и так далее. Все это — работа ведущего и именно он отслеживает подобные события и делает вероятностную проверку их свершения, основываясь на правилах, заложенных в системе.

Так что функции игрока относительно его параметров заканчиваются сразу после того, как он сообщил ведущему, какую сгенеренную величину, куда ставить, чтобы характеристики персонажа соответствовали его классу.

Но вот персонаж закончен, ведущий подтвердил правильность его character sheat'а и пора приступать. И если вы думаете, что к игре, то сильно ошибаетесь. Пришла пора освоить...

ИНТЕРФЕЙС ОБЩЕНИЯ

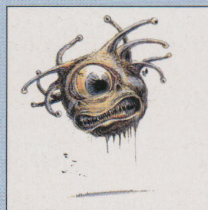
Не волнуйтесь — это просто. Собственно, нужно знать две вещи. Во-первых, ваши ходы кладутся («постятся») после хода ведущего и могут содержать как реакцию на его вводную, так и болтовню с другими партийцами, в процессе которой идет выяснение и утверждение дальнейших совместных действий. Для этого используется обычный форумный механизм, который осваивается «с лету» в течение нескольких минут присутствия на форуме.

Во-вторых, игрок может тайно или явно общаться с ведущим, задавая ему вопросы, или же подавать ему скрытую заявку на независимое действие. Чуть ли не классическим примером последнего является заявка игрока, отыгрывающего вора, на попытку незаметно отобрать что-то у своего коллеги. Как вариант излишнюю, на взгляд заявляющего, сумму денег.

Скрытые заявки, как правило, делаются индивидуальными средствами связи между игроком и ведущим — через почту, ICQ или IRC, если оба владеют последней. Как особо быстрый вариант можно назвать телефон, но это уже несколько выбьется из образа текстовой ролевой игры, не говоря уже о том, что не всякий DM примет заявку таким образом.

Существование и смысл скрытых заявок напрямую связан с распространением игровой информации. Согласитесь, если игрок чего-то не знает, то это никак не может повлиять на его действия. К примеру, кто-то из персонажей получил контракт на убийство коллеги, и если тот это прочитает, то наверняка будет особо осторожен, тем более наедине с килером-исполнителем.

Другим вариантом скрытого общения является стандартный механизм форума так называемая «форумная почта», в которой, создав стандартное сообщение, просто указываете в отдельной графе, кому оно адресовано лично. Если же адресатом является не ведущий, то продублируйте это сообщение еще раз так, чтобы ваша заявка дошла как до мастера, так и до игрока-напарника, раз уж вы что-то с ним «соображаете на двоих».



Как вы уже поняли, подобный способ игры и общения, как такового, нельзя назвать особо оперативным. Как правило, на полный цикл отыгрыша хода ведущего отводятся сутки, и иногда, чтобы узнать, чем же закончился групповой бой партии с противником, приходится запасаться терпением — и ждать. Ждать, пока походят все игроки, ждать, пока ведущий *посчитает* бой — и так далее.

Что ж... у каждой вещи есть свои плюсы и минусы, и удобство независимого по времени отыгрыша страдает за счет темпа игры.

Собственно, и с этим можно бороться, хотя и несколько экзотическим образом, примерно так, как это предлагает своим игрокам Adimiron Black, ведущий 49-го игрового форума Rolemancer'а.

По сути, он сводится к тому, что игра ведется на нескольких временных уровнях. Во время постинга человек описывает действия своего персонажа сразу на нескольких временных отрезках.

Вот пример, которым вышеназванный ведущий объясняет игроку подобный принцип игры:

ХОД GM:

1 уровень. В общем, ты ему дал по морде ногой, он упал и говорит: «Не ешь меня, я тебе сказку расскажу. Хочешь сказку?»

2 уровень. В общем, ты с ним поговорил, держишь путь дальше. Из-за угла слышишь странный шорох.

ХОД ИГРОКА:

1. «Ну давай, давай свою сказку, сволочь немытая. Но если будешь рыпаться, в глаз получишь».

2. После разговора, соответственно, осторожно подхожу к углу, достаю свою редисочную катапульту и прислушиваюсь.

ХОД GM:

1. «Жил да был колобок»,— заунывно начинает побитая картофелина... бла-бла-бла...

2. Сначала ты не слышишь ничего подозрительного, однако в какой-то момент раздается резкий «хряп!», и из-за угла выкатывается отрубленная головка чеснока. Она тебе хитро подмигивает, достает боевую скалку +7/+10 vs. редисок и набрасывается на тебя с криком: «Cheese for the cheese God!». Ну что, кинем инициативку? (Очередность ходов в бою.— *Прим. автора*).

Так что, как видишь, разговор не помешал игре двигаться с той же скоростью, с которой она бы двигалась, если бы этого разговора не было, и ты бы сразу раздавил гнилую картофелину (она попала под влияние The Dark Side of the Cheese!).

Согласитесь, достаточно яркий пример?.. Думаю, вы бы не отказались поиграть у такого ведущего, не так ли?..

Запас времени при игре в Internet позволяет тщательно продумывать развитие ситуации, создавать многоходовые задумки и строить действительно коварные планы. В этом особо поможет то, что другие игроки могут не догадываться о самом факте подачи системных заявкок — они реально «скрыты». Здесь даже возможна ситуация, когда DM ведет скрытый отыгрыш с отдельным игроком и другие игроки не будут об этом знать.

Единственным большим минусом стоит назвать отсутствие живого общения, создающего столь азартную атмосферу при игре за столом. Вторым, значительно меньшим и компенсированным «плюсами» — очень маленькую скорость игры: иногда ход делается раз в неделю, а то и реже. Ну и последнее, но немаловажное условие: регулярный доступ в Internet. Необходимость изучения игровой системы и вороха документации по правилам оценивать не будем — эти знания нам сильно пригодятся при игре в «обычные» компьютерные игры.

ИТОГО?..

Настольная ролевая игра большей своей частью проходит в воображении людей, которым ведущий преподносит каким-то образом исходную ситуацию, терпеливо выслушивает и комментирует их вопросы, принимает заявки на их действия, рассчитывает их по системным правилам и снова генерирует новую ситуацию. Как это не странно, в ролевых играх сам процесс игры более важен и интересен, чем достижение цели игры. Если уж позволите, я бы сказал, что ролевые игры, как своеобразная имитация реальной жизни, принимают на себя и ее главную особенность — нам гораздо интереснее жить, чем достигнуть финала жизни — и умереть.



Поэтому не удивляйтесь тому, что иногда форумные партии длятся месяцами — ведь начав новую игру, вы не только получаете удовольствие от ее хода, но и от общения с новыми друзьями.

Удачи вам! MG



Есть такая професия — выживать. Причем не просто выживать, а выживать из ума. Именно этому занятию и посвящают большую часть времени господа Краеведы, обитающие в недрах нашего «Ящика для Мусора». Разумеется, своего ума у них нет и никогда не было, так что Краеведы выживают заглянувших в эту рубрику из их ума. Однако большая часть читателей, я надеюсь, уже имеет представление о том, чем тут занимаются эти самоотверженные умолишенцы. Те же, кто знакомится с Ящиком впервые, скоро сами поймут, куда попали. Вообще, самое безумное у нас тут — это данное вступление. Именно в нем из номера в номер умные люди пытаются объяснить, что тут делает кучка безумцев. Я сразу сдаюсь, ибо мне не по силам описать такое. У этих Краеведов всегда творится черт-те что, но сегодня особый случай. Самое ценное из того, что у них было, направляющая их сила, душа так сказать, компании, многострадальный Дух Александра Казакова, погруженного в медитацию, унесло ураганным порывом ветра. Что привело население «Ящика» к идее:

ГИДРО-МЕД-ИГРЫ



Три Краеведа о метеорологии

Три Краеведа испуганно озирались по сторонам, пытаясь понять, куда запропастился их бессменный лидер.
«Как же мы теперь-то, без Казакова? — жалобно спросил младшенький, Етый Краевед, жалобно всхлипнув. — Осиротели мы совсем, он же нам как отец родной... Папаняяяя...»
«Не реви раньше времени, — поспешил успокоить Третий. — Ничего страшного с ним не случится: как унесло ветром, так ветром и принесет!»
«А вдруг он это... того?» — поинтересовался Питый Краевед.
«Я тебе дам того! — отрезал Третий. — Чего того-то, когда он Дух?! Вернется. Вот увидите — вернется! Меня другое возмущает. Мне сам факт его уноса покоя не дает...»
«Да, это какое-то безобразие! — подхватил Етый. — Гидромедцетр обещал умеренный ветер, а там как ухнуло, как задуло...»
«Вот и я говорю — что-то у нас не так с погодой!» — заявил Третий, залезая на трибуну.

НЕ ЛАДИТСЯ ПОГОДА В РОДНЫХ КРАЯХ

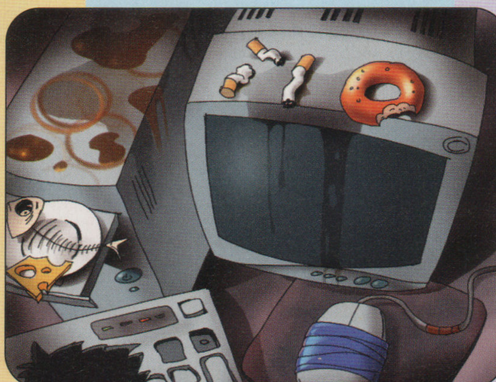
Выглянул я тут как-то из родных краеведческих пенатов и посмотрел вовне. Там, вовне, было нечто омерзительное и даже для данного времени года непристойное. И вот тут до меня интересное размышление докатилось. Докатилось и рухнуло в бездны моего краеведческого ума. Но не кануло, аки народное добро в закромах Родины, а начало вращаться по расширяющейся спирали. И, вращаясь, стало поневоле задевать все остальные размышления, накопленные моим креативным сознанием за долгую краеведческую карьеру. Произошла цепная рекция — мыслительный процесс. А у нас, краеведов, мыслительные процессы не как у всех остальных представителей гомо сапиенсов (как они себя величают). Мы, краеведы, используя свои мощности, завсегда проводим полезную работу. Как в учебнике физики (там, где механика). И выдаем на-гора результат. Как правило — шедевр. Мы — аристотели современности. Тот, ежели вы не в курсе, тоже краеведом числился. Афинским...

А размышление было — ПОГОДА ПОРТИТСЯ!

Заметьте, портится! То бишь процесс идет! И идет не когда-либо там, в историческом прошлом, а прямо вот сейчас, в данный момент. А значит (прицепилось к первому размышлению второе) — раньше погода была хоть куда, а портится она только сейчас.

Вот ведь история человечества, она же практически вся происходила при хорошей погоде. Ну где вы видели в учебниках истории какой-нибудь мерзкий январский дождь? Да нету в истории январских дождей! Там вообще всего один дождь, да и то не в школьной книжке. Но тот дождь был искусственным, его на землю Бог послал, чтобы капитан Ной и его команда выиграли первую парусную регату. Вся остальная погода была хоть куда, вся Чукотка загорала в ласковых апрельских солнечных лучах, а жители Мадагаскара всю свою календарную зиму катались на тобоганах. Правильная была погода. А сейчас — портится. Отчего?

Ну как отчего? Оттого что кто-то ее, погоду, портит! А как можно испортить погоду? Да запросто!



Вот возьмем обычного, стандартного геймера и его обычный, стандартный компьютер. Когда геймер компьютера не касается, компьютер — белый и пушистый, с красивым экраном цвета морской волны, новенькой клавиатурой и мягкой, послушной мышью. А как только геймер начинает играть, тут компьютеру трудности и настают. И чем больше он играет, тем сильнее портится компьютер. И вскоре уже и монитор грязно-желтый, и десктоп черно-красный, и системный блок в кофейных кружочках, клавиатура «стрелками внутрь» и мышь — колченогий инвалид. Заканчивается все стандартно до скучности — экран трупного цвета, жалкие попытки реанимации и вынужденный апгрейд.

Следовательно, игра — метод порчи имущества. Логично? Логично, конечно, я очень логичный. А если портится погода? Значит, кто-то играет с ней в игры. Кто? Ответ на поверхности — метеорологи!

Причем у всех на глазах. У них, у метеорологов, возможностей поиграть небось побольше, чем у всех остальных геймеров.

Иллюстрирую.

МЕТЕОРОЛОГИЯ
Meteorology

Разработчик: Гидрометеобюро
Издатель: СМИ
Минсистреб: Глаза и уши.
Наличие чувства юмора приветствуется.
Метеорология представляет из себя классический воргейм. Чаще в реальном времени, но иногда встречается и turn based.

Самая зрелищная составляющая игры — онлайновое состязание двух и более метеорологов по различным каналам телевидения. Средства — сложные перемещения атмосферных фронтов по тылам противников.

Метеорология — игра не для слабонервных. Именно поэтому настоящим метеорологам приходится играть на мелкомасштабных картах, покрывающих ОГРОМНЫЕ территории. Причем даже мне не совсем понятно, как распределяются эти территории. Некоторые метеорологи пользуются относительно небольшими полями сражений (но не меньше Московской области!), а некоторые, очевидно кратно более продвинутые геймеры от погоды, орудуют своими фронтами буквально по изображениям целого мира (в проекции Меркатора).

При этом настоящие мастера стараются подавить потенциальные поползновения противника с помощью разворачивания в глубоких тылах иных метеослужб зловещих циклонов и выстраивают защитные антициклоны в стратегически важных точках.



Причем заметьте! Обычно все эти игры совершенно не отражают состояния окружающей нас действительности. Некоторые редкие совпадения вполне вписываются в разряд случайностей. А погода? Погода портится. Неотвратимо приближается час форматирования диска...

Но мыслительный процесс на этой минорной ноте не оборвался. Ведь осталось еще одно! Господа геймеры! Заканчивайте вы мучить свои многострадальные пентиумы! Айда в метеорологи! Загубим погоду до упора!..

... а потом — АПГРЕЙД!

«Ну это все мы понимаем, апгрейда-то дождемся. Однако хотелось бы понять основу всего этого. Так сказать, заглянуть вглубь проблемы, — задумчиво произнес Третий Краевед. — Что вообще влияет на погоду?»
«Это мы мигом! — обрадовался Питый. — Я-то уж знаю, что погода подчиняется небесным телам! Я по этой науке даже кандидатскую защитил в Университете им. Кащенко!»
И, развернув какой-то свиток, Краевед начал зачитывать:

ЧТО ЕСТЬ АСТРОНОМИЯ

Астрономия есть наука о небесных телах: Светилах и Антисветилах. Всего этих Светилов есть семь, и главное посереди их есть Солнцо. Солнцо всходит на юге и через семь часов, пройдя от юга до запада, через центр, и от севера до востока по меридиану, образуя таким образом так называемый Южный Крест, под барабанную дробь падает за горизонт на востоке. Предоставляет из себя Солнцо большой желтый (иногда красный) круг, из которого идет нестерпимый жар, который и заставляет Солнцо двигаться по земному небосклону. Не стоит смотреть, как оно выкатывается на юге, ибо можно сжечь себе глаза, потому что в этот момент Солнцо катится со скоростью такой, что человечий взгляд не способен уловить изменение местоположения, а посему может перестать видеть.

Второе светило небесное — суть Луна. Луна появляется гораздо реже Солнцы и светит не столь ярко. Она описывает параллелепипед на ночном небосклоне и медленно пыхая бледно-желтым светом тает в ночи. Выглядит Луна тоже кругом, того же размера, что и Солнцо. Поэтому в представлении древних людей Луна и есть Устатое Солнышко. Целью Луны является освещение Древнего Китая, который по невежественности своей не видит света Солнцы, поэтому одна губерния Китая называется Страна Заходящего Круга. Более всего Луне ненавистна вода, ибо от нее идет соль.

Третье светило — Месяц. Месяц появляется тогда, когда не появляются Солнцо или Луна. Он живой, ибо дышит, отчего живот его становится то более, то менее. Выглядит он как дуга, которая то раздувается, то сдувается. Месяц светит тем же светом, что и Луна, но не освещает Китая, потому что его оттуда гонит Дракон. Ходит обыкновенно Месяц тропами Луны, хотя никогда с ней не встречается, из чего можно сделать вывод, что они враги. Если махать ему с земли желтыми флажками, то он может посветить немного на огород, где сразу же расцветут цветы редиски.

Четвертое светило — Китайский Дракон. Дракон появляется в небе, когда того пожелают китайцы. Он представляет из себя бумажного зверя, привязанного за длинный тонкий поводок к китайцу. Дракон совсем не светит, если его не зажечь, но тогда он, подарив немного света, умирает. Китайцы, в невежестве своем, пугают им Месяц, потому что считают, что тот гадит им на посевы. Но китайцы и сами боятся Дракона, поэтому тот у них — животное священное. Нельзя попадаться на пути Дракона, потому что он обладает весьма суровым взглядом и может пыхать пламенем.

Пятое светило есть Звезда. Она может быть на небе в нескольких местах сразу, составляя причудливые рисунки. Невежественные люди считают, что это разные Звезды, однако это не так, потому что появляются и исчезают все точки одновременно. Выглядит Звезда как точка, светящаяся холодным светом, иногда подмигивает. Любимые рисунки этой светилы — Большой и Малый Черпаки. Иногда ее называют Орионом. Звезда не светит никому, ибо слишком тусклая, но, по некоторым догадкам, она размечает пути для Луны.

Шестое светило — это Молния. Она появляется в разных местах обычно из Антисветилы Тучи (об Антисветилах далее). Светит молния недолго, но зато синим светом через весь небосклон тонкой изломанной чертой. Она может вдарить по черепу любому из людей, но предпочитает высоких. Смысл ее — освещать темноту, когда остальные Светилы скрыты. Иногда молния обращается в шар, и горе тому, кто стоит у нее на пути. На небе есть специальный мужик, который энто светило направляет. Некоторые зовут его Тором, а некоторые — Зевсом, но это не имеет значения, поскольку сам себя он не называет никак.

Седьмое светило — Радуга. Это самое странное из Светилов, ибо светит не одним цветом, а многумями. Что характерно, встречается повсеместно, даже в Китае. Радуга выглядит как врата в никуду, в которые нельзя войти, ибо по подходу они отодвигаются. Появляется это Светило после дождя и сопровождается легким гундением, и смотреть на него долго нельзя, ибо тогда оно исчезнет, а вас начнет мутить. Радиус полукруга, которым являются эти врата, вычислить невозможно, ибо это никому не нужно.

Некоторые необразованные люди зовут также Светилой северное сияние, но они не правы, потому как даже молоденец знает, что сияние вызвано пением шаманов и представляет собой просто графическое отображение их песен.

Из Антисветилов современной науке известны три. Первое — это Облако...

«Заткнись!» — хором завопили остальные обитатели «Ящика», заметив, как Питый достает из кармана второй свиток, очевидно с продолжением. Краеведы опрокинули трибуну, придавив ей докладчика, и уселись сверху. «Все! — сказал Третий. — Раз уж я тут старший, то до возвращения Духа Казакова он у меня под арестом посидит! А то мы тут все пойдем кандидатские в Кащенко защищать...» MG

ЗДРАВСТВУЙТЕ ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!



Вы желаете знать, какова роль игр в моей жизни?! Хорошо же, я скажу вам, какова она есть! Я их НЕНАВИЖУ! Просто терпеть не могу! Вы знаете, сколько времени ежедневно уходит у сотрудников нашего ремонтно-исследовательского бюро на, собственно, работу? А нисколько! Они вообще не работают, с тех пор как нашу контору оборудовали электронно-вычислительными машинами. Вы понимаете, что это значит?! Уже два года, как из-за ваших дурацких игрушек мы не начертили ни одного графика попадаемости в расписания! А как без них жить? Все, кранты, товарищи! Не получается без них-то!

Вообще, это из-за игр страна в вечной кризисе! Да вы только посмотрите на наших работничков! Вон Роман Алгоритмыч: в прошлом кандидат физико-математических наук, имевший множество публикаций, а теперь первостатейнейший деградант! Он целыми днями размышляет лишь о том, где бы лучше прорвать оборону кланов, чтобы вынести командный центр, а о своем кульмане и не вспоминает! Говорит, что работа не Timberwolf — из Particle Pulse Canon не обстреляет!

А начальству не объяснишь, что работа стоит! Они говорят — наоборот, хорошо, сотрудники перестали опаздывать! Раньше-то кто на час, кто на полтора позже приходил, а чуть к вечеру ближе, так они чемоданы свои в руки — только их и видели. А теперь пинками их не выгонишь — сидят, полудурки, часов до двенадцати, все по кнопочкам щелкают: в игрушечки играют, аки дети малые. Это нормально? Вот еще моду новую завели — теперь по сети режутся в разные шутеры! Я, конечно, могу понять, что порой хочется порешить кого-нибудь из сослуживцев, да еще так, чтобы кровавые ошметки по стене разлетелись, — но все же время посвящать этому занятию! Особенной кровожадностью отличается наш семидесятилетний Кузьма Петрович, а ведь глядя на него в жизни, никто бы даже не подумал, что он так кровожаден! Тихий дедушка, образцовый сотрудник, всегда вежлив. Но как дорвется до какой-нибудь бензопилы — так уже считайте веселье до конца дня обеспечено. Сидит перед монитором гигикает, слюни пускает, орет чего-то на неведомых языках... Пока всех не перережет — не успокоится. Так и рехнуться не долго! Ну одного замочил, ну двоих — но не весь же отдел! С этим надо как-то бороться! Я просто возмущен таким оборотом дел!

Как ответственный работник, меры я, конечно, принимал. Например, выбил в министерстве деньги на проведение просветительской работы среди персонала и подписал их всех на ваш журнал «Мегагейм». Я-то надеялся, что вы пишите о том, какое дурное влияние оказывают игры на сознание людей! Но что я увидел на ваших страницах? Куда ни глянь, всюду какие-то описалова да проходиова! Вы бы хоть, как на сигаретах, ставили надпись о том, что Минздрав предупреждает! Кошмар же какой-то! Губите своих читателей, не предупреждая об опасности! Да вы хоть на секунду задумайтесь, что делаете! Вам самим это не выгодно: сойдут все с ума, никто и не будет покупать ваш журнал! Похоже, что вам абсолютно наплевать, будут покупать ваши творения или не будут!

Одно хорошо: с тех пор как вовремя путча в 1997 году кто-то спилил у нас во дворе столб, который являлся частью линии электропередач, электроснабжения у нас в конторе нету. Если бы компьютеры со всеми этими игрищами еще и работали, я бы вообще уволился из этого дурдома.

Так что в моей жизни игры — это нарушители душевного равновесия. Игры — зло! И напоследок хочу спросить, можно ли раскачать Джохейру до 17 уровня, чтобы она стала аркдруидом? Потому что другого друида у меня в партии нету, а она мульти-класс, поэтому там ерунда какая-то получается из-за потолка в экспе.

Всегда ваш, Василий Кривоокий, игроненавистник. MG